#216 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HITMAN ABSOLUTION KEIHARDE COMEBACK!

PS VITA
GEIL HEBBEDING

SOULCALIBUR V
MAGISTRALE MULTIPLAYER

FINAL FANTASY XIII-2
ACTIEVOLLE TOPGAME

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
VERSLAAFD HET NIEUWE JAAR IN

WWW.PU.NL

FEB.2012
BP € 3,95
8 718226 100313 01202
HUB UITGEVERS

[PROTOTYPE 2]

PLUS: DE POWERSPY VOND 2011 EEN KUTJAAR • OVERLEVEN IN EEN WERELD ZONDER HOOP IN THE LAST OF US • VAN PANDORA'S TOWER WORD JE VEGETARIËR • THE DARKNESS II WORDT EEN SMULTYPLAYER • RIDGE RACER SLAAT EEN NIEUWE WEG IN • I AM ALIVE TEN DODE OPGESCHREVEN • KONTSCHOPPEN IN 3D MET RESIDENT EVIL: REVELATIONS • ZEVEN HEADSETS GETEST • INFINITY BLADE II LAAT JE APPLE'TJE GLANZEN • HOE BETROUWBAAR WAS DE GLAZEN BOL VAN JAN? . STRIPGAMES SPECIAL • LINK WORDT AAN HET SPIT GEREGEN • PAPER MARIO OP DE 3DS • EN MEER...







Pag. 036

INHOUD

Het eerste deel van The Darkness scoorde in 2007 een dikke Gold Award, dus we zijn enorm benieuwd naar het vervolg. Gezegend (of vervloekt) met de powers van de entiteit The Darkness heb je weer de beschikking over verscheidene duistere krachten, waarbij met name de tentakels die uit je lijf schieten als je deze krachten oproept, huiveringwekkend zijn. Wouter warmt je vast op voor het angstaanjagende avontuur dat je met The Darkness II gaat beleven.


Pag. 026


Pag. 040


Pag. 044


Pag. 060


Pag. 066

COVERVIEW

018 PROTOTYPE 2 XBOX 360 / PS3

FIRST LOOK

026 THE LAST OF US PS3
030 PANDORA'S TOWER Wii

PREVIEWS

036 THE DARKNESS II XBOX 360 / PS3 / PC
038 BINARY DOMAIN XBOX 360 / PS3
039 DRAGON QUEST: RISE OF THE FIVE TRIBES ONLINE Wii / Wii U
040 PAPER MARIO 3DS
041 RIDGE RACER: UNBOUNDED XBOX 360 / PS3 / PC
042 GOTHAM CITY IMPOSTERS XBOX 360 / PS3
044 HITMAN: ABSOLUTION XBOX 360 / PS3 / PC
046 I AM ALIVE XBOX 360 / PS3

REVIEWS

056 FINAL FANTASY XIII-2 XBOX 360 / PS3
058 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC PC
060 SOULCALIBUR V XBOX 360 / PS3
064 RESIDENT EVIL: REVELATIONS 3DS
066 PROFESSOR LAYTON EN DE MELODIE VAN HET SPOOK DS
066 JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES 3D 3DS
069 INFINITY BLADE II iOS
072 OOK IN DE WINKELS
TALES OF THE ABYSS • TEKKEN: HYBRID • ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS • SUPER POKÉMON RUMBLE
074 SNAAIGAMES
ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN • THE BARD'S TALE • PULLBLOX • EPOCH • BATMAN: ARKHAM CITY LOCKDOWN • FOOTBALL MANAGER 2012 • NIGHTWORLD •

EXTRA

024 OP BEZOEK BIJ: TWO TRIBES
032 DE GEMISTE KANSEN VAN 2011
048 SPECIAL: PS VITA
062 HEADSETTEST
067 PULARIA
070 STRIPGAMES

VAST

006 DE REDACTIE
008 YO!POST
010 KULUM
012 OPNIEUWS
052 WORD ABONNEE
055 REVIEWBLAD
077 TOP 10
079 AAN HET SPIT
078 QUIZT JE DAT?
080 SMORGASBORD
082 FRAMEDROP



HOI PRINT

COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Daniël Hendrikse*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik
• m.vd.willik@hub.nl • tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier
• b.bottelier@hub.nl • tel. 023 752 39 31

ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**.
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

GOEDE VOORNEMENS



Is het inmiddels al te laat om 't over goede voornemens te hebben? Sorry dan, maar ik moet ik er toch nog effe wat kwijt. In 2012 zal ik om te beginnen geen stagiairs meer de huid vol schelden als ze me onterecht afslachten met PES. Ook zal ik geen koffiepads meer jatten van Wouter als ie zit te schijten. Ik ga niet meer gooien met controllers, noch zal ik er bierflesjes mee openen. Ik zal Ward niet meer op trip sturen zonder te vragen of ie überhaupt wel kan en Ed, ik zal dit tekstje voortaan ook eerder proberen in te leveren.
Oh ja, en ik ga meer voetballen, want ik begin een bierpens te krijgen. Maar het belangrijkste van 2012 wordt natuurlijk dat de PU een nieuwe website krijgt.
Dat laatste is trouwens niet een van die vele voornemens die je toch niet waarmaakt, maar een absoluut zekerheidje!

Later,

- Maarten -



PROOST! OP 2012!

IEMAND MOET HET DOEN

Hoe die gast het elke keer voor elkaar krijgt, is ons een raadsel, maar de tofste trips gaan de laatste tijd steeds naar Wouter. Net terug van een memorabel tripje naar Las Vegas en daarvoor een weekje New York, mocht ie deze maand naar Vancouver en LA, waar hij ook nog effe langsging bij de Universal Studios. Genieten geblazen dus.
Maar tegen z'n vriendinnetje verzuchtte hij desondanks 'Iemand moet het doen', zoals je in Smorgasbord kunt lezen...





Ondertussen...



Ed

Was blij met:

De nummer 1 positie van Koen op de Nederlandse tennisranglijst t/m 16 jaar. En als je dan bedenkt dat ie de komende twee jaar dubbel zoveel gaat trainen...



Jurjen

Zocht deze maand:

Naar een mooi plekje om zijn brute Skyrim-draak neer te zetten. Én naar genoeg uren om het nog veel brutere Skyrim-spel tot op bevredigend niveau uit te spelen.



Samuel

Genoot van:

Slaap! Na hard te hebben gefeest, heb ik de afgelopen dagen lekker lang geslapen. Was bijna vergeten dat een bed ook daarvoor gebruikt kan worden.

Ontdekte deze maand:

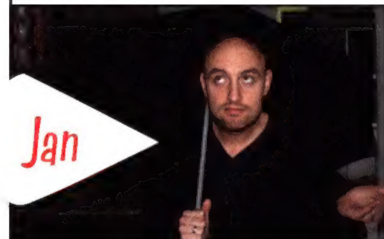
Dat Nokia weer helemaal terug is met z'n Lumia 800. Met deze Windows-phone kunnen ze keihard gaan concurreren met de Android en iOS-systemen.



Jeroen

Hoopte vurig op:

Strenge vorst en een dik pak sneeuw in december. Maar de voorspelde 'horrorwinter' is tot nu toe een zachte, natte herfst.



Jan

Testte deze maand:

Heel veel headsets! Die dingen zijn duur, maar maken het gamen wel anderhalf keer zo intens. Ik ga nooit meer Xbox Live op zonder zo'n ding!



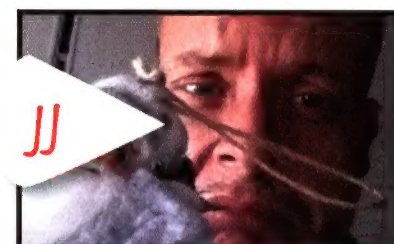
Maarten



Wouter

Genoot van:

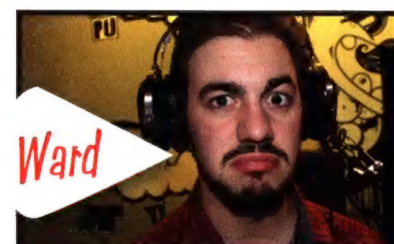
Mijn bezoek aan Universal Studios in LA. De Jurassic Park Ride, die van Terminator en de Studio Tour maakten mijn filmhart blij en fluffy.



JJ

Heeft niks met:

Kerstmis. Iedereen haat elkaar het hele jaar en dan twee dagen klef doen? En alleen maar sentimentele shit op TV. Is er een land waar ze dit feest overslaan?



Ward

Ontdekte dat:

Ik na het testen van een flinke lading headsets eigenlijk niet meer zonder kan. Voornamelijk omdat het zo lekker warm is in de winter!

Wordt vervolgd...

TIPJE VAN DE SLUIER

Wij zagen deze maand de proefpagina's van de nieuwe PU Agenda langskomen, en jongens wat wordt dat ding tof! Natuurlijk staat ie weer vol met de geinigste bijschriften en de leukste strips, maar er zijn ook allerlei nieuwe onderdelen, zoals 'de helden van onze redactieleden', 'de tofste shit die er op de redactie staat' enzovoort enzovoort.

De voorkant van de nieuwe agenda houden we nog even geheim, maar we geven jullie wel vast een voorproefje van de achterkant



TIPJE VAN DE SLUIER 2

Nu we toch al wat dingetjes over de PU Agenda aan het verklappen zijn, hebben we er nog een voor jullie, genaamd 'Zie Ze Kijken'. Verschillende weken van je agenda zullen 'opgefleurd' worden door de maffe koppen die de PU-redacteuren trekken als ze voor PU-TV bezig zijn. We hebben geen idee of de mannen het zelf ook leuk vinden, want voor deze rubriek hebben we ze natuurlijk niet om toestemming gevraagd.



PU OP SLAM!FM

Zoals jullie vermoedelijk weten, werden de mannen van De Avondploeg van SLAM!FM onlangs genomineerd voor de Gouden Radioring 2011. Uiteindelijk won Gerard Ekdom, maar dat dit programma überhaupt op de shortlist voorkwam, was natuurlijk volledig te danken aan Power Unlimited!

Nou ja, misschien toch wel een beetje, want elke dinsdag vanaf 21.00 uur werken de jongens van PU.nl mee aan het programma 'De Gameroom' waarin ze de ether vervuilen met allerlei zin en onzin over de nieuwste games.

Dus, blijf ook in 2012 die shit elke dinsdagavond checken! En voor iedereen die naar de foto kijkt: wees gerust, het is radio.



Uit den Ouden Doosch



Ergens onderin mijn Ouden Doosch kwam ik deze maand een verzameling visitekaartjes tegen. Tja, die krijg je alleen maar als je heeeeeel lang op dezelfde plek blijft zitten…

- ED -



★ PU-TV: VOORUITBLIKKEN OP 2012

Nu we 2011 achter ons hebben gelaten, kijken we natuurlijk met z'n allen vooruit naar wat het nieuwe jaar ons gaat brengen. De PU-TV-crew vertelt jullie wat ze verwachten, wat ze van plan zijn en waar ze op hopen in 2012.

Mij lijkt dat hun belangrijkste doel voor 2012 moet zijn om nu eens wél de deadlines te halen, maar op een of andere manier denk ik dat dit voornemen geen grote rol zal spelen bij deze vooruitblikken.

www.pu.nl/vooruitblik2012

YO! POST!

Wij is een dwaas! Jeroen ook.

brief van de maand

MARIO VOOR HALVE ZOLEN

Ha mannen van PU,
Mijn zoon van 11 is geabonneerd op jullie blad en vindt het geweldig. In het oktober nummer zag hij Super Mario schoenen staan. Ik heb wat gesurft, maar nog geen goeie site gevonden, waar ik ze kan kopen.
Weten jullie toevallig een site of winkel in Nederland waar je die schoenen kan kopen?
Ik hoop dat jullie me kunnen helpen.
Met groet,
Karin | Internet



Het is inderdaad heel moeilijk om Mario schoenen te vinden, maar ze bestaan wel. Ze zijn ooit uitgebracht als sneakers door Converse en zelfs Nike heeft ze in hun assortiment gehad. Tot onze niet geringe verbazing blijkt veel van die shit nog uitverkocht ook!



RIOT SHIELD

Ik heb het stuk over MW3 gelezen in jullie magazine en las dat Ward een grote fan is van het riot shield.
Mijn vraag aan hem is: Wat voor perks gebruikt hij, want ik blijf maar spelen en blijf maar gepwnd worden :(
Groetjes,
Jelle Messemaker | Internet

Ward gebruikt Extreme Conditioning (nee, niet voor z'n haar), Blast Shield en Sitrep. Maar de kracht zit hem niet in de perks. Je moet er een gave voor hebben, en dit is toevallig de enige van Ward.



PICK UP LINES

Hey gasten van de PU!
Eigenlijk best ironisch dat de Belg van PU #216 het had over de spoiler dat Darth Vader de vader van Luke is, want die spoiler heb ik gisteren nog aan een vriendin van me verteld. Daar kon ik wel even hardop om lachen.
Maar wat ik eigenlijk wilde zeggen is dat die pick up lines van Samuel daadwerkelijk kracht hebben. Ik hield een discussie met vrienden, over het feit dat ze dachten dat die lines alleen maar verbaasde gezichten zou oproepen. Maar als een man mij boven Lara Croft verkiest ben ik wel gevleid. Daarom heb ik Lara vervangen door Master Chief en ik heb daadwerkelijk een paar nummers binnen gekregen. Dus go you PU!
Ellen | vanaf BlackBerry®-toestel

Ja, laat Samuel maar schuiven, die heeft inmiddels zelfs meer vrouwen versierd dan Wouter blauwtjes heeft gelopen. Speciaal voor jou, hieronder nog een paar uit Sams rijke repertoire.
★ Het leven is net Tetris, en ik heb die lange staaf die je al het hele level nodig hebt, baby.
★ Ik keek één seconde naar je, en, BAM, een 'Skyward Sword'.
★ Ik heet Ash, en schatje: IK KIES JOU!
Ed had in zijn jeugd trouwens nooit moeite om meiden te versieren. Hij knuppelde ze neer, en sleurde ze aan hun haren mee z'n grot in.



Lala hee hee trollolloooo...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



SKYRIM KWAM TE VROEG

Beste PU-helden,
Ik schrijf tien november 2011: de dag vóór de release van TES V: Skyrim. Concentratieproblemen, agendaproblemen (want: vanaf morgen moet er Skyrim gespeeld worden!). 's Ochtends nog een sollicitatiegesprek, daarna nog school. Een tergend lange dag waarbij ik maar aan één ding kan denken: Skyrim.
Onderweg richting Rotterdam zie ik aan de eerste tweets en status-updates van vrienden en bekenden dat Skyrim de dag voor release toch al is thuisbezorgd! Vervolgens kijk in mijn inbox en jawel, ook ik krijg een notificatie dat mijn pre-order van deze draak van een game onderweg is naar Vlaardingen. Hoop gloort aan de horizon! Endorfine en dopamine vullen mijn brein en school lijkt toch echt minder belangrijk. Zou ik 'm ook binnenkrijgen met de post?
Uiteindelijk was ik vroeger dan verwacht klaar met de les en zat ik rond half drie in de middag weer nagels te vreten. Rond vier uur komt bij ons altijd de post binnen, dus ik had nog circa anderhalf uur te doden. Goed, dan gaan we even 'Now Playing' kijken op Gamespot. Tenslotte werd daar twaalf uur lang Skyrim gedemonstreerd en dat kon vast de tijd wel doden. In de tussentijd dus gekeken en toen kwam ook jullie review op pu.nl aan mijn ogen voorbij. Goede tijddoders.
Na een tirade rond één over vier omdat die fucking postbode nog niet langs was geweest, was het nog geen dertig seconden later wél raak: SKYRIM. De pc-versie. Een doffe plof op de deurmat en mijn dag kon niet meer stuk.
Die 'mislukte' sollicitatie eerder op de dag deed me niet zoveel meer en ik scheurde het karton open en sprintte naar boven. De pc aan en huppakee, DVD erin. Run die setup.exe! Code invoeren, en ja.. toen hield de pret op.
Steam wist mij regelrecht terug de depressiviteit van deze kutdag in te helpen. Hoewel gepreordered op een compleet legale manier via een grote

GEKKE BELG

Michael Cuppens uit Schelle moet eens informeren bij de lokale krantenboer. Waarschijnlijk kan hij best een extra krantenwijkje nemen.
Als je twee jaar na het uitkomen van een game nog zeurt over spoilers van een must-have Xbox 360-game is er echt iets mis met je inkomsten. Topblad!
Groeten,
Berry van der Pluijm | Breda

Een krantenwijkje in België levert maar weinig op, Berry. Er zijn nu eenmaal niet zo heel veel Belgen die kunnen lezen.





keten (ik zal geen reclame maken), gaf Steam mij doodleuk de melding: TES V: Skyrim cannot be installed yet, because it is not yet released.
Klotsende oksels en een rood hoofd waren het gevolg. Wat de fok? Ik heb hem toch legaal gekregen? Waarom sturen ze hem dan nu al per post? Wat zijn dit voor wanpraktijken? Koop ik eindelijk eens een game die ik mijn geld meer dan waard acht, kan ik hem niet eens installeren!
Nog een obscuur programma geprobeerd -Phoenix voor de kenners- om onder Steam uit te komen, maar ook dat levert een 'Load error' op. Fuck man, ik wil deze shit gewoon spelen! Rot een eind op met je Steam. Doe die game dan een dag later op de post of informeer me dat hij toch echt pas op de elfde unlocked wordt. Dit is namelijk gewoon onrecht!
Al met al wil ik geen gedonder met Steam over een foute serial of re-installs, dus er zit maar één ding op: wachten tot de klok twaalf keer slaat. En dan gaan als een mofo.

Groeten,
Elroy Timmermans | Vlaardingen

Wat een vreselijke ervaring, Elroy. We nemen aan dat er wel effe wat steam uit je oren kwam. Gaat het alweer een beetje, of moeten we Stichting Slachtofferhulp inschakelen?

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hallo iedereen,
Ik heb een vraag over een van de beste turnbased games ooit gemaakt: Jagged Alliance 2. Op de laatste E3 was er een stand waar een soort remake/opvolger te zien was. Ik dacht me iets te herinneren over een release rond november, maar heb verder nog niks van het spel gehoord. Is er iets bekend bij jullie bekend? En is er iets bekend over een handheld release? (deel 1 is ook uit op de DS, maar die heeft de tand des tijds niet doorstaan).
Groetjes,
Brian Kuijsters | Internet

Jagged Alliance 3 zou afgelopen jaar uitkomen, maar ook wij hebben er eigenlijk niets meer van gehoord sinds hij in maart 2010 werd aangekondigd. Als ie ooit uitkomt, moet je 'm maar een tijdje goed vasthouden, heb je gelijk de handheld-versie.

Hallo PU-gasten!
Ten eerste: Ongelooflijk vette restyle van de PU, vetter kan ie volgens mij niet worden en hij leest nu nóg lekkerder weg dan ie al deed, ga zo door!
1. Komt er straks ook een Wii U-uitvoering van Zelda: Skyward Sword uit?
2. Voor welke zou ik dan moeten gaan qua spelbeleving; de Wii- of de Wii U-versie?
3. Kan je de laatste (en toekomstige) Layton-spellen nog gewoon op DS Light spelen?

Groetjes van
Maickel uit Boxtel

① Nintendo zegt geen ja en geen nee. Ze zeiden おうい だほへじす
② Van de Wii-versie weet je in ieder geval zeker dat ie er is...
③ Het nieuwste deel nog wel. Toekomstige Layton-spellen niet.

Waddup,
Ga door met jullie perfecte gameblad boys! Ik heb drie korte vraagjes voor jullie...
1. Kun je de PSVITA/NGP spellen ook in de winkel kopen of kan het alleen via internet?
2. Speelt GTA5 zich af in San Andreas?
3. Zijn er nog nieuwe spelconsoles aangekondigd los van de NGP en de Wii U?

Thanx voor het lezen van deze klote brief,
Leon Tetteroo | Amsterdam

① Het kan allebei.
② Yes.
③ Nee, maar sommigen verwachten wel iets te horen over de PS4 en de Xbox 720 op de komende E3.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART

Beste PU lui,
Soul Calibur 5 komt uit in februari en ik kan bijna niet meer wachten! Hier alvast een creatieve uitspatting van m'n favo character Ivy. Misschien iets voor de Yo! Art?
Groet, Johann uit Lisse

Absoluut niet slecht... voor een mondschilder.



KULUM



twitter.com/GKJJ

Op reis naar:
Op reis naar: Gabrovo, Sevlievo en Veloko Turnovo. En als je niet weet waar dat is, ga maar googlen, is goed voor je algemene ontwikkeling.



Speelt:
FIFA 12. Die promotieregeling met divisies bij online ranking verneukt mijn hele sociale leven.



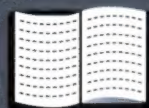


Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag JJ z'n eitje leggen.

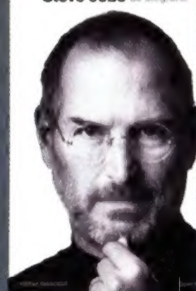
SPORTVERDWAZING

Hoewel Maarten en Jeroen ook wel iets van sport weten, komen ze niet bij mij in de buurt. Ik volg, weet en kijk namelijk alles op sportgebied.
Vraag me waar PKC momenteel staat in de Eredivisie Korfbal en ik weet het. Uitslagen Topklasse voetbal? Ik ken ze. Transfers binnen het Volleybal? Yep! Tot mijn schaamte weet ik zelfs de uitslag van het afgelopen EK Dressuur uit mijn hoofd, inclusief de bijbehorende viervoeters (het verlies van Totilas is nog steeds een zwaar gemis) en ken ik ook de top 3 van het WK IJsdansen voor paren (wat een totaal andere discipline is dan kunstschaatsen voor paren).
Deze, volkomen nutteloze, sportfeiten-fetisj beperkt zich niet tot Nederland. Zo weet ik van elke stad in Europa welke voetbalclub er speelt (ook in het Oostblok) en bezoek ik op vakantie overal waar ik kom lokale wedstrijden. En het maakt me daarbij totaal niet uit of dit een match van Barca betreft of van de derde divisieploeg Iantra FC uit Gabrovo Bulgarije, een ploeg wiens reilen en zeilen ik elke week via internet volg.
Zo ben ik nog steeds boos dat de Griekse sponsor van dit team begin oktober de geldkraan dichtdraaide waardoor de beste speler, Iordan Ionkov verkocht moest worden en de ploeg nu derde van onderen staat.
Het binnenhalen van al deze info kost me weinig moeite. Ik heb een fotografisch geheugen, en dus is een scan van de uitslagenpagina van maandag genoeg om helemaal bij te zijn. Daarnaast kijk ik gemiddeld vier uur sport per dag. Gewoon op tv (in twintig jaar tijd geen Studio Sport op zondag gemist), via mijn abbo op Sport1, NBA.com, MLB.com en NFL.com en via talloze websites (VI.nl for the win) en bladen.
Niemand snapt deze verregaande passie op de redactie, maar ik snap op mijn beurt de rest niet met hun voorkeur voor comics (voor kleuters), literatuur (ik heb mijn doctorandus titel al binnen), muziek (komt allemaal uit de computer) of films (ik ben allergisch voor popcorn).
Bovendien heeft sport een ding voor op al deze slappe hobbies: je kent vooraf nooit het verloop. Als anderen liever iets kijken, lezen of luisteren waar je vaak al van tevoren het verhaal van kent, dan gaan ze maar lekker hun gang. Ik weet wel beter. Ik hou het leven liever spannend.


Vorige maand bezocht ik de wedstrijd Beroe Starozagor - Levski Sofia in een uitzinnig stadion...



LEEST MOMENTEEL



STEVE JOBS DE BIOGRAFIE

Een ontluisterende blik in de ziel van de bedenker van iPod, iPad en iPhone. Als de man mijn baas was geweest, had ik al drie keer van zijn bril een racefiets gemaakt.
Helaas voor Ed: being a total asshole zorgde er niet voor dat deadlines gehaald werden.

HARIGE WEZENS

Nee, deze titel heeft geen betrekking op mijn voorkeur voor een bepaald type vrouwen. Ik prefereer mijn dames namelijk glad en geschoren (Brazilian wax is oké).



Het gaat hier over mijn twee trouwe metgezellen, de grijze Britse Korthaar-katten, Dushka en Kadelinkski (don't blame me for the names, die krijg je er bij raskatten gratis bij). Ze passen perfect bij me omdat ze graag voetbal kijken met, logischerwijs, een voorkeur voor de Engelse Premier League.
Waar Dushka als favoriete club voor Chelsea heeft gekozen, is Kadelinski een Arsenal-fan. Eten uit een rood bakje is daarom taboe voor Dudu en als het blauwe sprei op bed ligt, slaapt Kali een weekje ergens anders. Maar voor de rest zijn het aardige wezens.

Power Spy

- En opeens was het bericht daar: Miyamoto zou met een soort van pensioen gaan en minder gaan doen bij Nintendo.
- Het was niet alleen de bloeddruk van Jurjen die daalde door dit bericht, maar ook de aandelen van Nintendo.
- Vandaar dat Miyamoto binnen een paar dagen de berichten enigszins in perspectief probeerde te zetten door aan te geven dat ie geen grote projecten meer zou doen, maar alleen nog kleine.
- Komt er dan een kleinere versie van de 3DS?
- In dat geval weten we zéker dat we koppijn gaan krijgen als we er op spelen.
- Mochten er speculaties ontstaan, Ed denkt nog niet aan pensioen. Hij kan het sadomasochistische gevoel van elke maand weer achter te laat ingeleverde stukjes aanjagen, niet missen.
- En een kleinere versie van de PU komt er ook niet. Niemand zit immers te wachten op een review bestaande uit een cijfer en zes woorden.
- Behalve Wouter dan, want meer zegt hij sowieso per dag niet.
- Over de 3DS gesproken, in Australie is ie net uit en de snelst verkopende console ooit.
- Dus als we binnenkort een shitload aan games met boemerang slingerende kangoeroes voorgeschoteld krijgen, weten jullie waarom.
- Modern Warfare 3 is hard op weg naar de twintig miljoen verkochte exemplaren.
- Dat is dus meer dan het dubbele van wat alle andere games van Activision in 2011 hebben gedaan.
- Activision dus, Blizzard rekenen we even niet mee. Die verstoren nog rustig elke maand het sociale leven van dik tien miljoen gamers en trekken heerlijk het abbo-geld binnen.

OPNIEUWS

SLUIT GSC Z'N DEUREN?

Toekomst van S.T.A.L.K.E.R. 2 zeer onzeker

door Jan
twitter.com/janmeijroos

De Oekraïense ontwikkelaar GSC Gameworld kan op het moment dat jij dit leest zijn deuren al hebben gesloten. Dat betekent onzekere tijden voor S.T.A.L.K.E.R. 2, de sequel die in 2010 aangekondigd werd.

Het verhaal dat oprichter en CEO Sergei Grigorovich de tent wilde sluiten werd eerst ontkend op het officiële Twitter-account van GSC Gameworld, maar vervolgens werd dat bericht weer uit de timeline verwijderd. Later verscheen de volgende tweet: 'We will do our best to continue. However, at this moment, nothing is certain.'

Als Stalker-speler van het eerste uur weet ik dat GSC Gameworld altijd al een dubieuze naam heeft gehad in het wereldje. Verhalen dat de eerste Stalker-game gefinancierd werd door de Russische maffia om geld wit te wassen, doen nog steeds de ronde.

Ook de ontwikkelduur van die game was belachelijk. Het was nog net geen Duke Nukem Forever, maar de game werd herhaaldelijk uitgesteld en kwam uiteindelijk pas na een kleine zeven jaar de studio uit... vol met bugs.


Die gaat S.T.A.L.K.E.R. 2 sowieso niet meemaken.

Tot slot was er nog de leegloop bij GSC. Allerlei teamleden vertrokken om vervolgens bij developer 4A Games de game Metro 2033 te maken.

Aan de andere kant was en is de community rond Stalker ongekend fanatiek. Bovendien liet GSC met uitbreidingen als Clear Sky en Call of Pripyat haar achterban alles behalve in de kou staan.

De onzekerheid rondom de studio en Stalker 2 heeft het bedrijf wellicht over zichzelf afgeroepen, maar leedvermaak is niet gepast. Stalker was een gedurfd en hardcore gameconcept dat in mijn ogen een doorstart verdient, maar ik vrees met grote vreze...

NOG MEER MOOIS

Vette downloadables op je 3DS!

door Jurjen
twitter.com/JurjenT

Met Pullblox en Freakyforms zijn kort geleden zowaar twee coole downloadables voor je 3DS verschenen. En er komt binnenkort nog veel meer moois naar de eShop.



NIGHTSKY

Toen ik Nightsky in 2008 speelde (toen nog een voorlopige versie op de Wii) was ik er meteen aan verslingerd. Sindsdien verloor ik het spel een beetje uit het oog, maar reken maar dat ik 'm graag op de 3DS wil hebben.

VVVVVV

Deze oubollig ogende game is al een tijdje verkrijgbaar op de pc en in de indie-scene. Wereldberoemd vanwege zijn fijne zwaartekrachtontregelende gameplay. Een even moeilijk als meeslepend spel.



SAKURA SAMURAI: ART OF THE SWORD

Een mix van Zelda (rondlopen en puzzelen) en Punch-Out (ontwijken en toeslaan), maar dan met een samurai, uitgegeven door Nintendo. Dat zou wel eens iets kunnen worden.





MUTANT MUDDS

De jongens van Renegade Kid (makers van het horrorspel Dementium) zitten achter deze ouderwets ogende platformer waarin je met een jetpack kunt zweven en - nou komt het leuke - tussen voorgrond en achtergrond heen en weer kunt springen.

VRAGEN OM GEZEIK

MODERN WARFARE MEETS GOOGLE MAPS

door JJ
twitter.com/GKJJ

In een tijd dat mafkezen in Noorwegen en Luik blind op straat mensen neermaaien, is het maken van een 'Google Shooter' natuurlijk wel ietwat link.

Het Nederlandse reclamebureau Pool Worldwide heeft Google Maps in een soort first-person shooter veranderd. Google Shoot View is een soort mix tussen een game en Google Maps waarbij je met een M16, bekend uit Modern Warfare, overal ter wereld over straat kan scrollen en kan blaffen op alles wat beweegt. Blaffen zonder resultaat dat wel, want de passanten vallen niet neer, nog kunnen ze bloeden. Maar toch, we voelen het politiek correcte protestje alweer aankomen...





door Jeroen

Wat doe je? Opgesloten met een meisje



In maart komt ie in Japan uit voor de 3DS: 'If I were in a sealed room with a girl I probably XXX'

Achter die lange titel schuilt een spel waarin je overdag op school zit, en 's nachts droomt dat je met een meisje in een kamer zit opgesloten.

Het lijkt me eerlijk gezegd niet zo'n interessant spel, maar de vraag 'wat zou je zeggen of denken wanneer je werkelijk met een meisje zit opgesloten' leek me interessant genoeg om hem aan een paar collega's voor te leggen.

Jeroen: 'Mag het licht uit?'

Wouter: 'Oké, dit soort dingen gebeuren dus niet. Het duurt nu vast niet lang voordat ik haar schattige beentje moet afzagen.'

JJ: 'Waar is de sleutel? Mijn claustrofobie speelt op. Ga anders even opzij, dan ren ik door de muur heen.'

Maarten: 'Aan 't werk; de mensheid rekent op ons nageslacht.'

Ward: 'Hmm, ze lijkt wel 3D. Zou ze ook op mijn stylus reageren?'

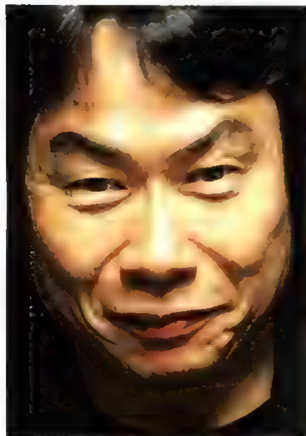


TO GO OR NOT TO GO

Miyamoto laat aandelen dalen

Totale verwarring in de media rond Nintendo-goeroe Miyamoto. Opeens was daar het bericht, uit eigen mond opgetekend, dat ie een stapje terug zou doen bij Nintendo.

door JJ
twitter.com/GKJJ



'Ik ga deels met pensioen,' liet Miyamoto-san weten. Een paar dagen later kwam hij echter op die opmerking terug; er verandert volgens hem helemaal niks. Hij gaat alleen niet meer de baas zijn van grote projecten, maar meer met kleine teams dingen uitwerken, omdat dit volgens hem meer creatieve dingen oplevert.

Miyamoto blijft dus zitten waar hij zit en dat is maar goed ook, want het nieuws dat hij met pensioen zou gaan, zorgde ervoor dat de aandelen van Nintendo in een paar uur tijd met twee procent daalden, en Nintendo kan dat in een tijd waarin het bedrijf niet echt floreert, niet gebruiken.



Vette Skyrim-helm

Voordat je nu 'vet cool' roept, kijk nog eens goed naar deze, homemade, Skyrim-helm.

Ja, hij ziet er inderdaad lekker uit. Maar waarom? Kijk nog eens goed. Is ie niet vet? Letterlijk vet? En dat kan wel kloppen want hij is helemaal gemaakt van repen spek!

We zijn benieuwd wat de vrouw/vriendin van deze gast vond van zijn 'gekloot' met het avondeten.

KASSA VOOR KOTICK

MW3 breekt alle records

door JJ
twitter.com/GKJJ

Het is bijna normaal aan het worden; elke nieuwe CoD breekt weer verkooprecords. Modern Warfare 3 is inmiddels goed voor negen miljoen exemplaren in één maand tijd.

Met de nieuwe CoD-game gaan Kotick en de zijnen meer centjes (een slordige 1 miljard dollar) verdienen dan de film Avatar!

Waar stopt dit? Kan Black Ops 2 straks weer de records van MW3 verbreken?

Volgens mij kan dat prima. Er zit namelijk nog steeds rek in het aantal mensen dat games speelt, zeker aan de onderkant. Er komt elk jaar een hele generatie kids bij die games kunnen of mogen spelen, en deze aanwas bestaat vooral uit de meer casual gamer. Kids die gewoon de grote titels willen checken. En Call of Duty is de grootste serie der series.

Daarnaast moet je Activision gewoon een compliment geven. Wij mierenneukende hardcore gamefreaks hebben genoeg te zeiken over MW3, maar voor de massa is het gewoon weer de game van het jaar geworden. En op die mensen mikt Activision.



Power Spy

- Opmerkelijk is de miljoen leden die de Elite-functie bij CoD inmiddels heeft. Toen dit betaalde abonnement werd aangekondigd, loeide iedereen van verontwaardiging. Pure oplichterij en zakkenvullerij was het...

- Waar vervolgens dus een miljoen mensen braaf voor betaalden. Een miljoen mensen die graag dagelijks willen zien hoe kut ze zijn in het spel ten opzichte van de beste gasten.

- Overigens hebben een paar duizend gamers MW3 voor de kat zijn K gekocht omdat ze wegens cheaten een ban van 5000 dagen aan de broek of rok (of nog erger, de broekrok) hebben gekregen.

- En of er over een kleine veertien jaar nog mensen MW3 spelen, is zeer de vraag.

- Dat Jan van games houdt, is een eufemisme maar er is één game die er tussen al z'n favorieten nog ver boven uitsteekt. En dat is Thief.

- Logisch dan ook dat de slip van Jan kletsnat werd toen hij online een vermeend stukje artwork van Thief 4 tegenkwam. De game die volgens Jan al zes jaar in ontwikkeling is, maar niemand ooit heeft gezien.

- Behalve Jan dan. Maar goed, liefde maakt blind.

- Ook de Powerspy heeft even gecheckt of Thief 4 bestond, maar kon niks vinden. Maar goed, dat spel kan hem dan ook gestolen worden.

- Naar aanleiding van de wedstrijd Dinamo Zagreb - Olympic Lyon heeft EA besloten in FIFA 13 nu ook de 'omkoopfunctie' in het spel te stoppen.

- Het was overigens vrij dom van Dinamo dat ze na de rode kaart door bleven voetballen. Ze hadden gewoon de verbinding er uit moeten janken. Hadden ze een reglementaire 3-0 nederlaag gekregen en was Ajax door.

- Normaliter doen games niet zo veel in Arabie. Vreemd genoeg leverde de aankondiging van Sony dat ze met de game 'The Last of U.S.' gaan komen, heel veel bijval op.

Power Spy

● Metal Gear Rising komt er volgens bedenker Hideo Kojima nu echt aan en moet in 2012 al het licht zien.

● Dan heeft de Powerspy volgend jaar in ieder geval weer een film om op zijn PS3 te bekijken.

● De artikelen voor deze PU moesten van Ed een week eerder ingeleverd worden zodat hij z'n jaarlijkse leesweekje, alleen in een vakantiehuisje, kon boeken.

OPNIEUWS

● Als je dacht dat iedereen heel sociaal reageerde op dit wat op de redactie het 'masturbatieweekje' wordt genoemd, kent de PU-crew niet.

● Ed is inderdaad een weekje in een vakantiehuisje geweest, alleen was het materiaal dat ie moest lezen iets anders dan hij voor ogen had.

● Een heel stuk minder literair ook.

● Volgens een bron binnen Microsoft komt de Xbox 720 in 2013 op de markt. Het apparaat zal echter niet meer gemaakt worden onder leiding van de hoofddesigner van de Xbox 360.

● Vreemd. Zouden ze bij Microsoft niet meer gek zijn op knipperende rode lampjes en een kekke stofzuigersound?

● Wouter staat echter helemaal achter de oude designbaas. Nu heeft zijn vriendin nog af en toe het idee dat ie zijn kamer schoonmaakt.

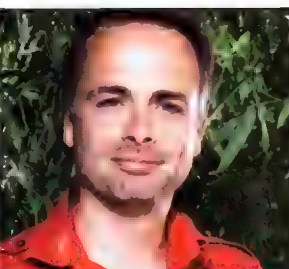
● EA meldt dat de Star Wars MMO live is gegaan.

● Wie op de PU-redactie is er bereid om een aantal maanden zijn sociale leven op te geven? Oftewel, welke echtgenote/partner kan het eventjes af zonder haar favoriete lightsaber.

● Een van de beste, zo niet dé beste game van het jaar, Skyrim, heeft op de PS3 een patch gehad om de lag uit het beeld te krijgen.

● De Powerspy vond het eigenlijk wel lekker, al die trage draken.

"Ik beleef geen plezier aan het spelen van Mario-games. Ik snap waarom mensen ervan houden, maar het is simpelweg niets voor mij."



Rayman bedenker Michel Ancel doet een schokkende bekentenis

GOOGLE NERD RICHT HUIS IN

Google software-engineer Kenton Varda verdient grof geld bij zijn bedrijf en kan daardoor zijn huis helemaal zo ontwerpen en inrichten als ie wil... en dus zet je er een complete LAN-ruimte in. Een chick zal ie er niet mee versieren, maar zijn vrienden zullen op zeker graag bij hem langskomen.



"We willen met The Last of Us the f*cking industrie veranderen. Het vertellen van een verhaal in games wordt momenteel zo slecht gedaan."

Bij developer Naughty Dog barsten ze van het zelfvertrouwen.

Jurjen zwaar overtroffen



Deadmau5 neemt Miyamoto-tattoo

De muziek van Deadmau5 heeft Jurjen altijd wel kunnen waarderen. Maar deze dj/producer is onlangs nog een paar punten in zijn achting gestegen.

door **Jurjen**
twitter.com/Jurjen1

Een mooi gebaar van dj/producer Deadmau5 vond ik het, om zijn vers ontvangen handtekening van Miyamoto op zijn arm nog even met de zwarte inkt van een tattoonaald te laten overtrekken. Dat heet toewijding.

Twitteraars wezen me op zijn nummer You Need A Ladder waarin Deadmau5 het Zelda-thema verwerkte en de Zelda-hartjes op zijn andere arm.

Damn, dan kom ik als Nintendo-fan toch wat amateuristisch over met slechts een Nintendo-logo op mijn onderbeen. Misschien dan toch maar een Goomba op mijn kont laten zetten?





Het been van Jurjen. Amateurtje.



HALF-LIFE 3 KOMT ERAAN

Natuurlijk ook in dit nummer weer een Glazen Bol, en wat voor een! Ik zag namelijk dat een Half-Life 3 aankondiging op handen is.

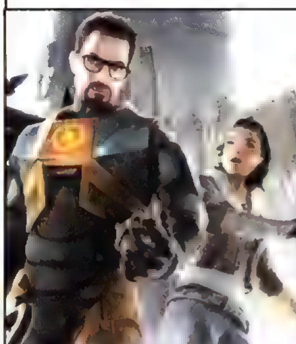
In mijn Glazen Bol zag ik een clipje waarin Wheatley (uit Portal 2) coördinaten doorgaf. Hij riep 'one, one, one', en toen werd de verbinding verbroken. Drie keer één? Portal 3? Half-Life 3? Half-Life 2: Episode 3?

Op een scherm, achter diezelfde Wheatley prijkte een Griekse tekst met onder andere het bekende Lamda-symbool; oftewel Half-Life's overbekende λ. De volledige tekst die te lezen was: СПУТНИК НАБЛЮДЕНИЯ ЛАНТАНУМ betekent 'Observation Satellite Lanthanum'. Lathanum komt dan weer van het Griekse woord λανθανω dat vrij vertaald 'ergens verstopt liggen' betekent. Woeeeeeh!

Neem daarbij de Valve-medewerker die onlangs op een congres 'voor de grap' met een HL3 T-shirt rondliep, en je begrijpt dat we hier met iets groots te maken hebben.

Zou Valve daadwerkelijk zoveel moeite doen om gamers op het verkeerde been te zetten? Of lopen Gabe Newell en consorten ons gewoon te zieken?

Mijn Glazen Bol laat zich echter niet in de maling nemen...





COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

GAAT 2012 TEGENVALLEN?

De donkere dagen rond Kerst, de angst voor het nieuwe jaar, eenzaamheid tijdens de feestdagen… de periode rond de jaarwisseling heeft alles in zich om een mens goed depressief te maken. Komt nog bij dat ik sowieso een man van half leeg ben en niet van half vol, en dus heb ik zo mijn twijfels of 2012 wel net zo tof gaat worden als het afgelopen jaar.

Ga maar eens na. Wat is er nu bekend aan grote games voor komend jaar? BioShock Infinite. Star Wars MMO. Diablo 3. Mass Effect 3. Allemaal top, maar het zijn geen multimillion sellers als Skyrim, MW3 of BF3. En op dat front zie ik ook weinig gebeuren. Want komt GTA V nog wel in 2012 uit? Oké, Call of Duty Black Ops 2 is een inkoppertje, maar wat zet EA er naast? Medal of Honor 2 zal er nooit aan kunnen tippen.

Bethesda heeft Skyrim net gehad. Zal Ubisoft Assassin's Creed 3 afkrijgen voor de Kerst? Van Ghost Recon en Rainbow Six moeten ze het immers niet hebben. Categorie cool maar niet übercool. THQ? Saints Row hebben we net gehad en Homefront 2 moet wel heel goed zijn om ons te overtuigen.

Sony? The Last of Us? Ik weet het niet. PS Vita? Fantastische machine maar hoe zijn de games? Microsoft? Halo 4, of is die voor begin 2013 als de Xbox 720 komt? En de nieuwe Alan Wake is een DLC game. Nintendo? Wii U, maar daar is nog zo weinig over bekend. Nieuwe Prey? Carmageddon op de Xbox 360? Dead or Alive 5? Starhawk? Ik weet het allemaal niet.

Ik ga dus maar eens een potje Prozac halen bij de dokter, misschien dat dit de scherpe randjes er bij mij een beetje afhaalt.

Maar… 2013 wordt een feest! De Xbox 720 en PlayStation 4 komen uit, een geheel nieuwe spelervaring dus!

Nintendo kijkt goed naar Apple

De Wii U als boek

door **Jeroen**
twitter.com/jeroenroding

Dat Nintendo al een tijdje zijn blik op Apple heeft gericht, was al te zien aan het ontwerp van hun apparaten (inclusief de verpakkingen), maar met de onthulling van de Wii U is het bewijs echt wel geleverd dat Nintendo zich laat 'inspireren' door het succesbedrijf uit Curpertino.

De controller van de Wii U lijkt niet alleen op een iPad (maar dan met fysieke knoppen), Nintendo gaat ook nog eens een heuse Appstore lanceren. En alsof dat nog niet genoeg is, zou de Wii U-controller te gebruiken zijn als e-reader.

"Geloof me, er komt een stealthy vervolg op Metal Gear Solid, ik wil alleen dat jullie er geduldig en rustig op wachten."



Hideo Kojima geeft een quote in de stijl van z'n game

Schnabbelkoning Mario

Loodgieter beunt lekker bij

Onlangs verscheen Mario met zijn eigen muziek in Just Dance 3. Tenminste: wanneer je zijn track als downloadable content voor € 2,50 had aangeschaft in de Wii-versie van het spel. Het is niet de eerste keer dat Mario de dansvloer opzoekt. En hij heeft ook wel meer malle baantjes gehad.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Zo ziet Mario er dus uit in Just Dance 3. Als je dronken oom Henk.





Begin 2006 kon je voor het eerst dansen met Mario in Dance Dance Revolution: Mario Mix. Toen was Konami nog heer en meester in het dansspellengenre. Echt waar.



De immer bescheiden Mario schittert hier als extra kop in Mount Rushmore. Je kon het zien in Pilotwings 64, nog steeds de beste Pilotwings. Stukken beter dan dat magere aftreksel ervan dat vorig jaar voor de 3DS verscheen.



Een van zijn eerste bijbaantjes had Mario in 1984, toen was hij scheidsrechter in Tennis voor de NES. Binnenkort verschijnt Mario's vierentachtigste tennisspel, voor de 3DS dit keer.



Ja, dat is Kirby in Kirby's Super Star. Maar kijk nog eens goed. Daar links in het publiek. Jawel, het zal ook eens niet, de Mario-broeders. En aan hun dichtgeknepen ogen te zien, zitten ze te schijten.

Power Spy

- Over MMO's gesproken. De Powerspy ving een gerucht op dat de makers van Fable, Lionhead Studio's, mogelijk werken aan een MMO.
- Een voordeel bij dit project: omdat de content en wereld van MMO's elke dag veranderen en de game dus feitelijk nooit af is, wordt dit Peter Molyneux' eerste game die hij niet kan afzeiken als hij klaar is.
- Alan Wake komt een paar jaar na release op consoles alsnog naar de pc. Volgens developer Remedy om de pc-fans van Alan tegemoet te komen.
- Leuke geste van de Finnen, maar hoe kun je nou fan worden van een gamepersonage dat nog nooit op je pc te zien is geweest…
- Er komt dan toch nog een nieuw deel van Command & Conquer, en het wordt gemaakt door BioWare. Even dacht de Powerspy dat de mensen van BioWare over bovenmenselijke capaciteiten beschikten met al die games die ze maken, maar BioWare bleek gewoon de oude studio van C&C over te hebben genomen, en daar de naam BioWare op te hebben geplakt.
- Op de valreep kreeg 2011 alsnog de verrassing van het jaar in de schoot geworpen. De trailer van Epic's nieuwe game Fortnite verraste iedereen. Van de testosteron geladen spierballenwereld uit Gears of War naar clowneske cartoonfiguurtjes die op mallotige zombies knallen…
- De Powerspy kan iedereen verzekeren dat JJ geschokt was en een traantje heeft gelaten. Alsof PSV voortaan zijn thuiswedstrijden in de ArenA speelt.
- Ook PES 2012 heeft al flink wat patches achter de rug om de bugs en oneffenheden uit het spel te halen.
- Wellicht een goede tip voor Ajax, zo'n patch. Gaan ze misschien wat beter voetballen.
- Overigens verdient PES-maker Seabass voor zijn prestaties de laatste jaren, wat de Powerspy betreft een 'patch' in zijn gezicht.

Power Spy

OPNIEUWS

- JJ werd de laatste weken bij FIFA, waar hij momenteel erg goed gaat, vaak uitgescholden voor 'smerige nazi'.
- Nu heeft ie inderdaad blond haar en blauwe ogen, maar dat kun je niet zien via de Xbox. Dus vanwaar die, geheel onterechte, beschuldiging?
- Bleek de beste man sinds het begin van Xbox Live bij land van geboorte Duitsland te hebben staan...
- Nu is JJ in Hengelo geboren en dat ligt bij de grens, maar dit deed toch pijn.
- Al die overwinningen in FIFA, CoD, NBA2K en andere games had hij dus voor de Oosterburen binnengehaald!
- Mocht ie binnenkort een brief van Angela Merkel krijgen dat ie voor een lintje in aanmerking komt, dan weet ie nu waarom.
- De releasedatum voor Ninja Gaiden 3 is bekend: 20 maart 2012.
- Dan weet de Powerspy precies wanneer hij weer eens kan ervaren hoe slecht hij kan gamen.

> **"Capcom bracht een van haar meest geliefde series naar een externe studio. Het zou naïef zijn om te denken dat mensen daar niet heftig op zouden reageren."**



Tameem Antoniades van studio Ninja Theory dat momenteel voor Capcom aan Devil May Cry werkt



Wil je de PU baklappen ook eens 'in levende lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU-TV. Dit waren de hoogste hoogtepunten van de afgelopen maand.

JUDGE ED: SINTERKLAAS VS DE KERSTMAN



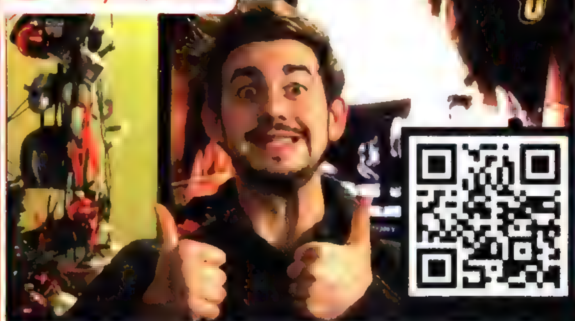
Al jaren werken Sinterklaas en de Kerstman in vrede naast elkaar, maar dit jaar kwam dan toch de clash. Een epische woordenwisseling tegenover Judge Ed leidde tot de ultieme keuze: Klaas of Kerst?
[illegible]

GAMEN MET DE LEZERS: ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



Dat we het tijdens een potje multiplayer vaak zwaar afleggen tegen de lezers weten we inmiddels wel. Dat weerhield Ward, Maarten en Tjeerd er echter niet van om elkaar en anderen een dolk in de rug te steken met de nieuwe Assassin's Creed.
[illegible]

TERUGBLIK: TOP/FLOP 2011



Wat een jaar was 2011, en wat beleefden we weer idiote avonturen. We hebben alle hoogte- en dieptepunten voor je op een rij gezet en biechtten al onze zonden en zaligheden op voor de camera. Dit laatste item van 2011 wil je dan ook niet missen!
[illegible]

door: Jan
twitter.com/Janmeijroos

2010/2011

Hoe betrouwbaar was Jan z'n glazen bol?

Zoals altijd blikken we in het begin van het nieuwe jaar even terug op Jan z'n voorspellingen van de afgelopen maanden. Hoe betrouwbaar was dat glazen bolletje van hem eigenlijk? We lieten Jan zijn voorspellingen zelf becommentariëren.



PU 11 2010: GTA V niet in 2011

Terwijl menig gamemedium GTA V al aankondigde als een van de toppers van 2011, zag ik het natuurlijk direct al helder. GTA V kwam inderdaad niet in 2011. We hopen nu op 2012 maar het zou ook zo maar (begin) 2013 kunnen worden.

PU 12 2010: Prijsverlaging PSPGO

Ook deze voorspelling klopte. Sterker, ik was achteraf gezien nog voorzichtig. De PSP Go werd niet met mijn geschatte 50 euro maar zelfs met 70 euro verlaagd. Hoe dan ook: 2 - 0 voor mijn Glazen Bol.



PU 1 2011: Bodycount komt herfst 2011

Hierover schreef ik: 'Het is duidelijk dat Bodycount pas later zal uitkomen. Mijn Bol vertelde me zelfs al voorzichtig een maand: namelijk september.' En… het werd uiteindelijk 2 september. Bam!

PU 2 2011: Doorschuivers

Ik voorspelde dat er wat first-person shooters doorgeschoven gingen worden vanwege de overkill aan genrebroeders. Ik stelde dat F.E.A.R. 3 en Brink hun geplande 1e kwartaal 2011 releases niet gingen halen. En wat denk je? Beide games werden inderdaad verschoven en verschenen pas in mei 2011.

PU 3 2011: Derde Call of Juarez game in de maak

Weer had mijn Glazen Bol het goed. De setting was weliswaar anders dan bij de twee vorige games, maar het betrof wel degelijk een derde deel in de serie, nu met moderne cowboys. Het staat al 5 - 0 mensen! Hij gaat lekker…



PU 4 2011:
Prey 2 binnenkort onthuld

Jawel, Prey 2 wérd onthuld. Er waren zelfs meerdere magazines met de 'exclusieve' cover. Niet veel later zag ik de game op de Bethesda Gamers Days. Weer een welverdiend punt voor de Glazen Bol.

PU 5 2011:
Nieuwe Rainbow Six in de maak

Ik schreef in mijn rubriek: 'Een nieuwe Rainbow Six is in de maak en wordt binnen afzienbare tijd aangekondigd! Deze voorspelling klopt met terugwerkende kracht wel degelijk (zie ons coverartikel van vorige maand) maar het 'binnen afzienbare tijd' klopte niet. Achteraf bleek dat Ubisoft RB6 weldegelijk al tijdens de E3 van 2011 wilde gaan promoten, maar men zag daar last minute toch vanaf ten faveure van Far Cry 3. Ik geef mezelf daarom een half puntje.

PU 6 2011:
Price cut Wii + God of War 4

Twee voorspellingen, waarvan de eerste helemaal klopte: vijftig keiharde eurootjes gingen er van de Wii af.
Helaas geen God of War 4 announcement op of na de E3. Ooit komt ie er vast, maar voorlopig nog effe niet.

PU 7 2011:
Fable IV is in de maak

Afgelopen zomer had mijn Glazen Bol last van zweetaanvallen, waardoor het allemaal wat minder goed zichtbaar was, want ook deze voorspelling klopte niet. Er werd weliswaar een 'Fable' Kinect-game aangekondigd maar dat was dus niet de Fable IV die ik meende te ontwaren.

PU 8 2011:
Geen Glazen Bol ivm E3

PU 9 2011:
Prijsverlaging PS3 & PS VITA niet in 2011 in Europa

In PU9 was er net als in PU6 een dubbele Glazen Bol en deze keer klopten ze allebei. Op Gamescom werd een pricedrop voor de PlayStation 3 aangekondigd en al snel daarna werd duidelijk dat de PS Vita eind 2011 exclusief in Japan beschikbaar zou komen en Europa nog een paar maanden moest wachten.

CONCLUSIE

Slechts twee van de twaalf voorspellingen kwamen niet uit (God of War 4 en Fable IV), eentje grotendeels (RB6) en voor de rest allemaal klip en klare waarheden. Het mag duidelijk zijn: de Glazen Bol is goud waard, en reken maar dat ik 'm na een liefkozende poetsbeurt weer vaak ga gebruiken in 2012!

"Ik denk niet dat we weer terug kunnen gaan naar een knoppenbesturing. Ik denk dat we in toekomstige Zelda-titels ook motion controls gaan gebruiken."



Eiji Aonuma heeft slecht nieuws voor Zelda-fans die niet van zwiepen houden

"Het is onvermijdelijk dat we uiteindelijk weer terug gaan naar Mortal Kombat maar onze volgende game wordt iets totaal anders."



Mr. Mortal Kombat himself, Ed Boon, maakt ons zeer nieuwsgierig

Power Spy

- De hackers hebben weer toegeslagen, ditmaal was Square Enix de sjaak en werden de gegevens van de spelers van onder andere de Final Fantasy MMO ontvreemd.
- De Powerspy wist niet eens dat er nog mensen waren die Final Fantasy online spelen.
- De nieuwe Sonic kwam dus alsnog voor Oud en Nieuw op de markt. Lijkt de Powerspy een ideaal recept, eerst jezelf helemaal misselijk zuipen tijdens de jaarwisseling en dan aansluitend drie uur sjeesplatformen door de loopings van Sonic.
- Een zeiltje over je console is dan geen overbodige luxe.
- Zelda bestaat dus 25 jaar. En al 25 jaar gaat Link weer achter haar aan als ze weer eens ontvoerd is. Dat die gast na al die tijd nooit eens denkt: 'bekijk het maar bitch, je laat je elke keer weer kidnappen, ik ben er een beetje klaar mee. Volgens mij vind je het gewoon lekker'.
- Zou voor de verandering wel eens een lekker korte Zelda zijn. 'Oh nee, Zelda wordt ontvoerd! Liiiiihiiink, kom gauw helpen! Ja doei! Red jezelf maar eens een keer. Tien minuten CGI en klaar.'
- Wie weet zou JJ die Zelda dan wel gaan spelen.

Echte handheld



Je hebt handhelds en handhelds. En dit is nu een echte handheld.

WET VAN MURPHY

Homefront krijgt trapje na

Een van de grootste tegenvallers van het afgelopen jaar was de shooter Homefront van THQ. Niet eens omdat ie zo slecht was, de game had zeker zijn momenten... alleen waren die wel erg kort.

door JJ
twitter.com/GKJJ



Met een beetje peper in je kont joeg je de singleplayer van Homefront er in drie uur doorheen. Logisch dat het spel geen commercieel succes werd en de studio die de game maakte, kostte dat dan ook de kop.

Maar dat was nog niet genoeg ellende. THQ kreeg onlangs een boete van 7000 dollar van de stad San Francisco omdat ze de stad tijdens een pr-stunt met duizenden rode ballonnen, ernstig hadden vervuild. Door een dwarrelwind raakte heel SanFran overspoeld met die rode krengen.

Tja, als het eenmaal fout gaat, gaat het ook vaak goed fout...



PROTOTYPE 2

DE DRIE FUNDAMENTEN VAN VERBETERING

Met een natte klap flikkerde Alex Mercer in 2009 uit de bloedige baarmoeder van Radical. De super-antiheld vermaakte de gamewereld met z'n onverschilligheid over onschuldige slachtoffers en z'n tankplettende ellebogen. Wouter vond Mercer maar een lomp instrument en hoopt dat Prototype 2 wat 'subtieler' wordt. Eh ja, dat lees je goed...

Het leek een match made in heaven: Ik, een geek met een voorliefde voor superhelden, niet vies van een digitale massamoord op z'n tijd, groot fan van free-roaming games en zeer enthousiast over Radical's eerdere werk met The Hulk: Ultimate Destruction.
Hij, een game waarin je met een stoere knakker, die het best omschreven kan worden als Carnage meets Edward Cullen, vrij rond kan bewegen door een New York dat praktisch gekopieerd is uit Ultimate Destruction, terwijl onschuldigen, militairen, zombies en schaduwachtige agenten onbeperkt geplet, doormidden gehakt, geassimileerd en opgeblazen kunnen worden.
Maar vreemd genoeg bleef de liefde tussen ons koeltjes en was m'n affaire met Prototype's grootste concurrent, de eveneens met superkrachten gezegende free-roamer genaamd InFamous, veel passievoller. Misschien als we later groot zijn, Prototype, jij wat volwassener bent geworden, misschien kunnen we 'ons' dan een tweede kans geven...

Wouter SCHOPT KONT IN NEW YORK

Oké, weg met die plakkerige liefde-analogie, het komt erop neer dat ik zeker niet te beroerd ben om Prototype 2 een kans te geven mijn geekklier wat harder te laten lekken dan z'n voorganger deed. En als ik daarvoor naar Vancouver, Canada moet om aan te horen wat ontwikkelaar Radical allemaal gaat verbeteren aan het tweede deel, dan zeg ik: 'Maar natuurlijk doe ik dat, Activision. Ik ben een groot man met een hart van bijpassende omvang!'
Zo geschiedde, en zo verdeelde ik de verbeterpunten van Prototype 2 in drie makkelijk te behappen fundamenten. Ten eerste:

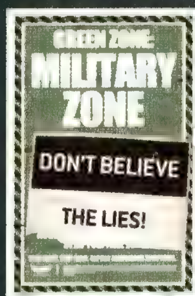


ZEGT DE MUIS TEGEN DE OLIFANT: 'WAT STAMPEN WE LEKKER, HÈ?'



FUNDAMENT 1
BETATYPE

Weg met Alex Mercer, introducing een volledig nieuwe knakker, genaamd Sgt. James Heller.



Niet alleen is deze militair een stuk minder emo en heel wat pissiger dan Alex, maar ook heeft hij een ander huidskleurtje en hangt z'n capuchon nonchalant over z'n hoge kraag, in plaats van dat ie op z'n kop zit. Ik vind dat een leuk detail. Het maakt hem nog cooler, want zeg nou eerlijk: we hebben allemaal wel eens een hoody gedragen onder een jas met een te hoge kraag om daar vervolgens minutenlang mee te kutten, toch? Maar Heller is zo bad-ass, die heeft er schijt aan en laat die capuchon er gewoon overheen hangen als een dooie rat over een stoeprand!

Heller heeft dat pissige hoofd van hem niet voor niets, want dit staat in direct verband met de beweegredenen die hem voortstuwen in de game. Deze zijn namelijk een stuk helderder en eenvoudiger te begrijpen dan die van de protoganist (dat is een woordgrapje die waarschijnlijk twee mensen zullen snappen, waar Ed er eén van is) uit deel 1, wat invloed heeft op het hele verhaal.

Sweet vengeance

Ja, verhaal, iets wat ik ook een van de grotere mankementen van Prototype vond. Het was chaotisch, op fragmentarische wijze verteld en



weetje • weetje

Een onderdeel waarop Radical Prototype wil 'verbeteren', en waar ik het faliekant mee oneens ben, is dat ze de game makkelijker willen maken! WHY!? Gelukkig zijn er moeilijkheidsgraden te kiezen...

wist me vanaf het begin af aan niet te pakken... alleen op het einde een beetje.

Hoe anders is dat in Protype 2! De game crasht genadeloos binnen met een filmpje dat lijkt op die flitsende cutscenes waarmee 'het verhaal' in de Call of Duty-games verteld wordt, compleet met hetzelfde zwart-witte palet en epilepsie veroorzakende effecten.

Daarin zien we hoe het virus voor een tweede keer uitbreekt, Mercer daarvoor verantwoordelijk wordt gehouden en hoe Blackwatch weer ingezet wordt om het probleem op te lossen. Over deze beelden heen horen we telefoongesprekken van Heller die met z'n vrouw en zoontje praat, totdat opeens duidelijk wordt dat ook z'n gezinnetje slachtoffer is geworden van het virus. Heller jankt eerst netjes, maar weet z'n verdriet al gauw om te zetten in iets wat wél nuttig is, pissed off wraakgevoelens! En de bron van z'n woede is niemand minder dan Alexje Mercer!



Te koop aangeboden: tank, z.g.a.n. Model cabrio.



Heller doet alles om zijn auto te beschermen. Het is namelijk een Saab, en hij is als de dood dat ie na het faillissement geen service meer krijgt.

Besmettelijk

Eigenlijk is Heller eervol ontslagen uit het leger, maar omdat een olifant-sized stuk shit de industriële ventilator heeft geraakt, wordt hij toch weer ingezet om orde te scheppen.

De man wordt gedropt midden in een New York dat bedolven is onder de geïnfecteerde virusshizzle en flikkert meteen, neus eerst, in de boter. Nou ja, dat z'n heli crasht en z'n hele team fikkend sterft, dat is wat minder mazzelen, maar dat niemand minder dan Alex Mercer daar in chillmodus door de Grote Appel loopt, net alsof de hele wereld NIET naar hem op jacht is, is natuurlijk een geschenk uit de hemel!

"Aarsklopperij op macroniveau."

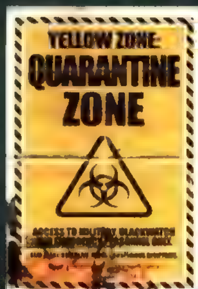
Heller z'n flinke fucked up-heid door de helicrash houdt hem daarom ook niet tegen om z'n mes te trekken en een poging te doen Mercer van anus tot en met bovenlip te villen. Maar natuurlijk is een zielig stervelingetje kansloos tegen een geïnfecteerde god als Mercer en de topper uit Prototype 1 gooit met het ventje alsof hij een FurReal Friend Snuggimal is.

Toch, Heller blijft terugkomen voor steeds meer afstrafferij en Alex Mercer begint het licht amusant te vinden, totdat hij plotseling besluit de vastberaden militair te besmetten met het welbekende Blacklight Virus. Maar dan niet een besmetting op de ik-ben-een-kansloze-kanonnenvoer-zombie manier, maar op de ik-kan-nu-hard-genoeg-aars-kicken-om-de-hoofdrolspeler-in-Prototype-2-te-zijn wijze.

Ai... die moeten ze toch snel het verschil tussen vleugels en klauwen uitleggen.

FUNDAMENT 2
A BRAVE OLD WORLD

Geen nieuwe stad, wel nieuwe kansen.



In Prototype 2 blijven we lekker hangen in New York, want dit blijft natuurlijk een wereldstad, maakt niet uit hoe vaak je er komt. Echter, om de game ook wat betreft de setting te verfrissen en om aan de vele punten van kritiek op deel 1 tegemoet te komen, is dit niet de Big Apple zoals we hem kennen. Het is meer een rotte appel geworden met binnenin het klokhuis een dikke, vadsige, smerige made.

Sinds Het Virus (vanaf nu met hoofdletters, omdat het toch een beetje een hoofdrolspeler is) weer toegeslagen heeft, is NY namelijk flink de lul geworden en is de stad, om een nog grotere ramp te voorkomen, in drie zones verdeeld. Verwacht dus niet wederom een bruine, generieke, karakterloze NPC-opvang waar poppetjes samenkomen om vernietigd te worden, nee, dit keer bruist het daadwerkelijk een tikje in de Stad die nooit Slaapt. Welkom in New York Zero...

Groen knollenland

In de groene zone is het nog relatief veilig en zou je in principe je hond kunnen uitlaten zonder dat ie in een geïnfecteerd monster verandert die je ballen er af knaagt. Gebouwen zijn er nog heel en onaangetast, mensen gaan naar hun werk, zwervers graven vrolijk in afvalbakken en er is wel een bedreiging van het virus, maar die valt niet direct op, die is er meer onderhuids. Bovendien is het leger, in samenwerking met Blackwatch, nadrukkelijk aanwezig om eventuele onrust met welgemikte kogels de kop in te drukken.

Zo heeft het in ieder geval de schijn dat er nog enige vorm van civilisatie in New York te vinden is. The Green Zone is eigenlijk het Volendam van NYZ, alleen dan mét zwervers en wat minder cokeverslaafden, zangers en sporters. Eigenlijk dus veel beter dan Volendam.

Pisgeel

Naarmate we dichter bij het ranzige hart, de made in het klokhuis van NYZ komen, gaat het er minder vriendelijk aan toe.

De Yellow Zone is de quarantaine zone, daar waar Blackwatch aan de macht is en, evil als ze zijn, er flink op los experimenteert op de bevolking. Hier vind je sloppenwijken, vluchtelingenkampen en vele militaire basissen, dus als vakantieoord is de gele zone weinig geschikt, tenzij je normaal gesproken ook elke zomer voor de lol naar de sloppenwijken van Rio de Janeiro vertrekt.

Aan de kooien waarin jankende mensen opgesloten zitten en de openbare executies te zien, is het virus hier aan het oprukken, waar Blackwatch z'n smerige, fascistische klauwen vol aan heeft.

Deze militaire zone is een beetje het Almere van NYZ: je wilt er niet dood gevonden worden, het is te dicht bij de ware ellende om comfortabel te zijn maar als het écht moet tja, dan moet je er maar wonen, hè?

Pusbult

The Red Zone. Rood staat in dit geval niet voor de kleur van lippenstift en aardbeien, maar voor ellende, gevaar en infectie. Hier ga je alleen heen als je een permanente oplossing zoekt voor je chronische zelfmoordneigingen of als je hobby zombiesurfen is. Gemuteerde monsters en geïnfecteerde zombies zijn er overal, de gebouwen zijn overwoekerd met rood-zwarte pus, geïnfecteerde ranzigheid domineert het straatbeeld en een pintje halen is dodelijk.

Dit is centrumpje Amsterdam, ongeveer ter hoogte van de hoerenbuurt en de seksshops. Daar waar je alleen iemand mee op een eerste date neemt als ze een helleteef is.



weetje • weetje

Radical bestaat inmiddels alweer twintig jaar en was o.a. verantwoordelijk voor enkele Crash Bandicoot games.





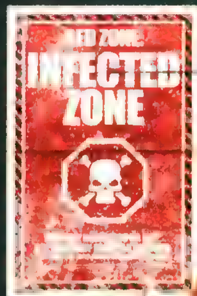
Z'n moeder zei nog: 'James, doe de rits van je jack dicht als je naar buiten gaat.' Dat bleek makkelijker gezegd dan gedaan...

De situatie loopt behoorlijk uit de... uuuh... klauwen.



FUNDAMENT 3 ULTIEME AWESOMEHEID

Het doel van Prototype 2? De nog ultiemere 'Power Fantasy' zijn dan deel 1.



Prototype 1 is een game waarin je eigenlijk meteen napalm in je handen gedouwd krijgt, zonder dat je eerst met een pistooltje hoeft te beginnen.
Er zat zeker progressie in je powers: je levelt, krijgt nieuwe moves, enz., maar zelf deed ik veel te weinig met de nieuwe shit die ik unlockte. Dat kwam vooral omdat ik te weinig tijd kreeg om gewend te raken aan het flinke arsenaal aan meps, plets en rams die ik vanaf het begin tot m'n beschikking had, voordat ik weer een heel 'Vernietig New York in tien Lessen'-boek aan moves voor m'n kiezen kreeg.
Daarnaast waren sommige powers gewoon te nutteloos om überhaupt te gebruiken, andere simpelweg niet noodzakelijk en dus te verwaarlozen terwijl weer andere bijna onmisbaar waren. Kortom; Mercer z'n powers werden over je uitgesmeten als een stortbad. Er zat geen duidelijke lijn in het levellen en wat boeide het eigenlijk ook, want waarom zou je klagen als je vanaf het begin al helikopters uit de lucht kunt ketsen?! Toch, het kon beter, dat weet Radical ook...

The Powerflow

In plaats van een stortbad aan powers krijg je in deel 2 meer een langzame, lauwe douche op je kop. Meer tutorials en meer stap-voor-stap oefeningen met de meest basale moves die je hebt, moeten ervoor zorgen dat je niet verzuipt in de manieren waarop je vengeance kunt loslaten op je vijanden.
Ik merkte wel dat je als Prototype-veteraan een beetje geduld moet hebben om dingen de langzame manier te leren, want natuurlijk kan Heller veel shit die Mercer hem al heeft voorgedaan. Zweven, tegen muren omhoog lopen en mensen 'consumen' (opslurpen, zeg maar) zal je toch allemaal opnieuw moeten aanleren, waardoor je je een beetje als een brugpieper in groep acht voelt - op een nieuwe school met allemaal verschillende mensen, dat wel.
Wat tevens de flow van het levellen moet verbeteren, is het feit dat je sommige moves op actieve wijze kunt verkrijgen, door bijvoorbeeld bepaalde opdrachten te doen (vernietig zoveel basissen, vind een aantal verborgen caches,



weetje • weetje

Er is een gratis Applicatie van Prototype 2 te downloaden genaamd ProtoSlice, wat je een bloederige puzzelaar zou kunnen noemen. Ja, dat is niet iets dat je elke dag ziet...

- VIJF GASTEN -
DIE NET ZO HARD KONT SCHOPPEN ALS HELLER/MERCER

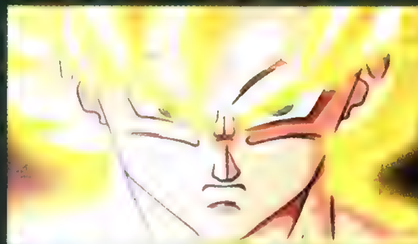
DE HULK

Aangezien de game Hulk: Ultimate Destruction op de PS2 de basis van Prototype is, is dit een beetje een inkoppertje. Maar toch: 'HULK SMASH!!'



GOKU (SUPER SAIYAN 1)

De Dragonball Z held in z'n eerste Super Saiyan vorm, voordat het allemaal te debiel werd met Fusions en Ultra Super Saiyans, is een aardige match voor een Prototype!



SUPERMAN

Lasers uit z'n ogen, superkracht, x-ray ogen, kogelvrij; als Superman mot zou krijgen met Alex Mercer of James Heller, dan was een titanisch gevecht het gevolg!



GATVER, EEN NATTE WIND VAN EEN MONSTER MET AAMBETEN!

Walgelijk dit. Het doet me denken aan die keer dat mijn moeder een broodje smeerworst voor me had klaargemaakt, terwijl ze net in haar oor had gepeuterd. Broodje oorsmeerworst noemde ik dat.

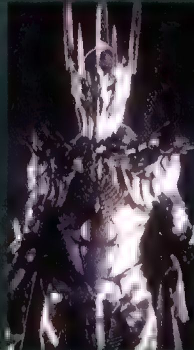
GODZILLA

En dan heb ik het niet over die lame-ass Godzilla uit de Roland Emmerich film van 1998, maar de echte, old skool, Japanse gast in een rubberen pak.



SAURON

Niet als oog-vorm, maar zoals hij soldaatjes rondmept in het begin van The Fellowship of the Ring, is Sauron een brute, hardcore knakker die zich kan meten met elke (anti)held!



etc.). Het geeft meteen een stukje meer verslavendheid en zin aan de side-activiteiten!
Per toegenomen level zal je bovendien bepaalde statistieken kunnen opkalefateren, zoals bijvoorbeeld je snelheid en je health, terwijl Heller ook sterker kan worden door bepaalde poppekes te consumeren die worden aangegeven met een icoontje. Want beter worden begint bij JEZELF!

Plet/snij en hak/mep

Leuk, dat 'betere levellen', maar als Sergeant James Heller alleen dezelfde trucjes kan als Alex Mercer, dan voelen we ons natuurlijk flink bij de teelbal gevat!
Gelukkig is dat dan ook niet het geval, getuige bijvoorbeeld de Bio Bomb. Hierbij grijpt onze Sgt. een menneke of desgewenst vrouwke bij de lurven, besmet het arme menske met het roodzwarte Blacklight spul, gooit hem of haar vervolgens weg waarna het popske onploft in een chaos van tentakels die alle kanten opspringen. Dat is al vrij spectaculair, maar als de tentakels vervolgens ook nog eens samentrekken, alles in de directe omgeving daarbij meetrekken (stukken lichaam, auto's, lantaarnpalen, etc.) om zo, vergezeld door een explosie, samen te komen tot een massa bloed, ingewanden, afval en roodzwarte virusranzigheid, kan je niet anders dan hardop lachen!
Het lijkt of er een enorm stuk kauwgom in de stad hangt, afkomstig van onder de schoen van een knakker van twintig meter hoog die niet zo goed uitkijkt waar hij loopt. Prijsloos en bovendien een knappe prestatie van de engine achter Prototype 2.
Maar behalve het helicopters uppercuts geven, tanks kapot slaan met hun eigen loop en zombiesurfen, is de meest opvallende upgrade van Heller ten opzichte van Mercer toch wel de wapencombo's. Je maakt wederom gebruik van onder andere de klauwen, de zweep, de grote vuisten en het zwaard die in Prototype 1 je tools of destruction waren, maar dit keer kan je ze toewijzen aan je X of Y knop (in het geval van de Xdoos, ofc). Op deze manier sla je met Y bijvoorbeeld je vijanden met een grondtrillende beuk van je Hammerfists de lucht in, om ze vervolgens met een elegante zwaai van je Blade *SCHLOPPP* doormidden te hakken! Lekkerrrr bloederig, doch luchtig!

weetje • weetje

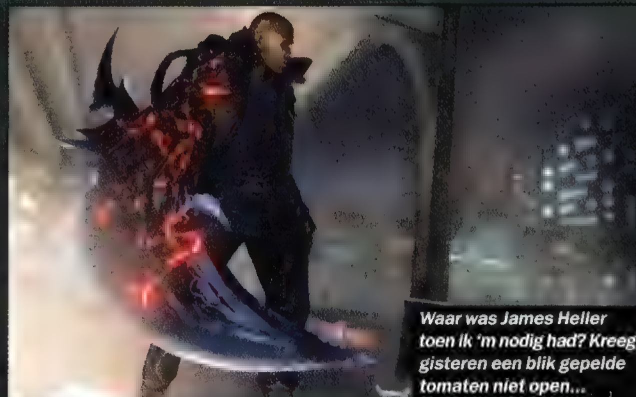
Radical noemt het analyseren van hun eigen game na de launch aan de hand van reviews en comments een 'post mortem', wat 'na de dood' betekent. Geen idee of dit een normale term daarvoor is, maar het klinkt vrij morbide!

weetje • weetje

Toen wij de eerste Prototype als cadeautje bij een abonnement deden, kregen we er iets van tweeduizend nieuwe abo's bij!

Soulmate

InFamous 2 kwam, vermaakte ons, en verdween net zo snel weer van de radar. Het was een solide, prima sequel, maar niemand zal er door gejankt hebben van geluk en het deed veel minder met de wereld der superheldengames dan z'n voorganger of bijvoorbeeld een Arkham City. Je moet wel een paar dikke krakers gemist hebben vorig jaar wil deze game voorkomen op je 'Best of 2011'-lijstje en weinigen zullen in de electro-knaller starring Cole McGrath z'n soulmate gevonden hebben.
Prototype 2 daarentegen lijkt, om nog een laatste keer te verzanden in de smerige liefdeanalogie, op het eerste gezicht zeker relatiemateriaal te zijn... BARF!!! ★



Waar was James Heller toen ik 'm nodig had? Kreeg gisteren een blik gepelde tomaten niet open...

VERWACHTING ***WOUTER:***
Of er uiteindelijk toch weer geheel nieuwe minpunten in Prototype 2 zullen zitten of niet; alles wat er mis was aan z'n voorganger lijkt aangepakt, gewurgd en weggesmeten te zijn. Dit wordt wederom aarsklopperij op macroniveau.



- Heller is bad-asser dan Mercer.
- Verhaal grijpt je onmiddellijk bij de noten.
- Gedetailleerder en levendiger New York om in te pletten.
- Wordt makkelijker!?
- Same virus, different day.

FREE-ROAMING ACTION ADVENTURE
RADICAL ENTERTAINMENT / ACTIVISION
24 APRIL 2012

two tribes

OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR TWO TRIBES



TOKI TORI

In het originele Toki Tori bestuur je een geel kuiken door platformlevels die als puzzels zijn opgezet. Het is steeds de kunst om een beperkt aantal voorwerpen (teleports, ijsblaffers, bruggen, valstrikken) zo te benutten dat je alle eieren kunt pakken. De levels worden al snel enorm groot en prettig complex. Je kunt de game aanschaffen in de downloadable shops van de PS3, pc (steam), Wii, iPad, iPhone en Android.

Voor zijn serie bezoeken aan kleine ontwikkelaars had Jurjen Two Tribes al een tijdje op de korrel. Geduldig wachtte hij op het juiste moment. Toen de Amerfoortse studio in de herfst van 2011 het vervolg op hun grootste hit aankondigde, was dat moment gekomen.

Two Tribes heeft een spel gemaakt dat ik geweldig vind. Dat was tien jaar geleden. Toki Tori. Een puzzelplatformspel met een geel, wat sullig kijkend kuikentje in de hoofdrol. Dat kuiken moest voorwerpen gebruiken om eieren te verzamelen. Misschien ken je het wel, want ook al werd het oorspronkelijk ontwikkeld op de MSX en door Capcom uitgegeven op de Game Boy Color, het spel is ondertussen ook als downloadable verschenen voor de PS3, Wii, Android, PC, iPad en iPhone.

'En nu gaan jullie dus even lekker cashen met Toki Tori 2', werp ik kort na binnenkomst Collin van Ginkel, één van de twee bazen/oprichters van Two Tribes, voor de voeten. Ik meen plotseling een klein donderwolkje boven zijn hoofd te zien. Misschien had ik ons gesprek toch wat subtieler moeten beginnen.

Van voren af aan

'Grappig dat je zo cynisch bent', reageert Collin, 'alsof we alleen maar met Toki Tori 2 zouden komen voor het geld.' Ik vraag Collin of hij het echt grappig vindt, of bedoelt dat mijn opmerking hem stoort.

'Nee, dat moet je helemaal zelf weten, dat maakt me niet uit. Maar kijk, als het ons puur om het cashen ging, dan hadden we gewoon wat nieuwe levels gemaakt en wat items toegevoegd, en dat dan Toki Tori 2 genoemd. Maar dat is dus niet het geval, het wordt echt anders. We beginnen weer helemaal van voren af aan.'

In de tien jaar tussen de twee Toki Tori's heeft Two Tribes geprobeerd een paar eigen ideeën te verwezenlijken. Mede door de crisis en angstige uitgevers lukte dat vaker niet dan wel. Om de schoorsteen rokende te



'We hebben altijd de drang gevoeld om meer met Toki Tori te doen.'

TOKI TORI 2

Nee, hij is nog niet te koop. Volgens Collin moet de tweede Toki Tori 'in de lente van 2012' verschijnen, 'daarna is ons geld op'. Hij komt in eerste instantie uit voor de pc via Steam, in tweede instantie voor iOS. De prijs wordt waarschijnlijk een tientje.
Je kunt je via de site twotribes.com ook aanmelden om gratis een code te ontvangen die je bij Steam kunt inwisselen voor een bèta-versie van het spel. Verwacht echter niet dat er veel te spelen valt, de voorlopige versies zijn meer bedoeld om je bij de ontwikkeling te betrekken.

houden, werkten ze veel in opdracht van uitgevers. Ze maakten spellen voor bekende licenties als Garfield en Ice Age, maar ook puzzelspellen met blokjes, tegels en verwisselbare vissen.
'Waarom we nu pas met Toki Tori 2 komen? Omdat we het nu durven. We hebben nu de financiële ruimte om ervan te maken wat we willen, zonder een uitgever die zich ermee bemoeit.'

Tijd

Collin zegt dat Two Tribes altijd de drang heeft gevoeld om meer met Toki Tori te doen. 'Het spel werd in 2001 op de Game Boy Color goed ontvangen, het scoorde overal achten en negens. Maar de Game Boy Advance was toen al uit, dus was de aandacht van de meeste spelers daar op gericht.'
De eerste Toki Tori werd door Capcom voor 100.000 dollar van Two Tribes overgenomen (Collin: 'voor ons was dat toen heel veel geld') maar met 30.000 verkochte exemplaren is het geen grote hit geworden.
'Dankzij downloadable diensten als WiiWare en Steam hebben we Toki Tori vanaf 2006 weer nieuw leven in kunnen blazen. In totaal hebben we nu zo'n 400.000 exemplaren verkocht. Het spel leeft weer bij de mensen. Dat merken we ook aan de vragen en opmerkingen uit onze community, waar we veel belang aan hechten. Het is tijd voor Toki Tori 2.'

Community

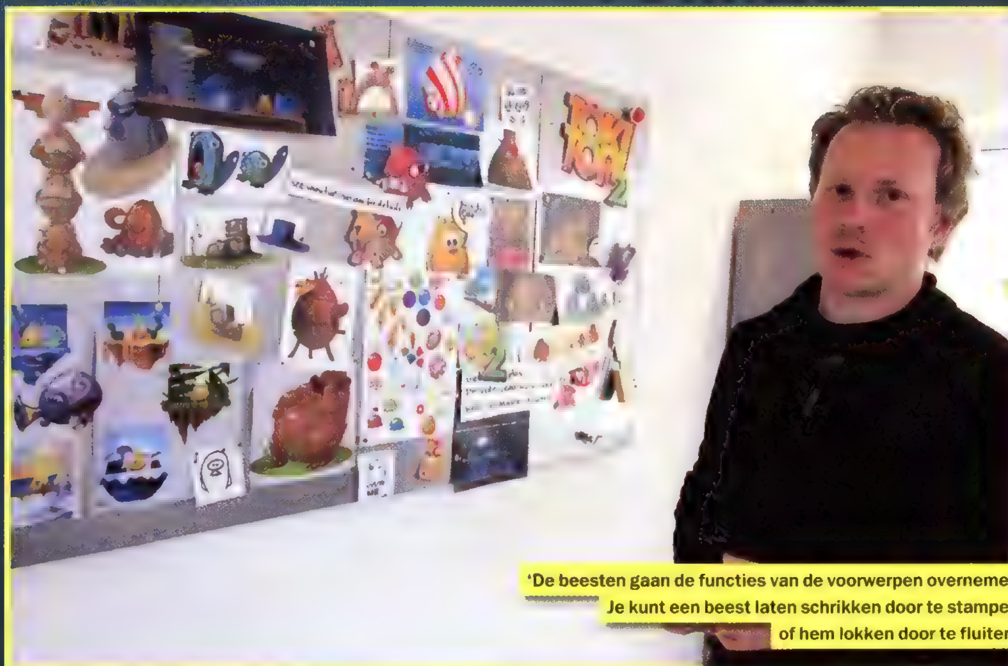
Dat Two Tribes veel belang hecht aan hun community, wordt snel duidelijk als je naar hun site twotribes.com gaat.
'Help us make Toki Tori great!' is het eerste wat je daar ziet. Daaronder maandelijkse updates die de ontwikkeling van het spel stap voor stap onthullen. Bezoekers kunnen zelfs aan de ontwikkeling bijdragen door via Steam voorlopige versies van het spel te downloaden en daar commentaar op te geven.
'Maar maak je geen zorgen', zegt Collin, 'het is niet zo dat we de spelers laten bepalen hoe het spel precies wordt. We nemen alle suggesties serieus, maar zijn arrogant genoeg om het in belangrijke kwesties zelf beter te weten.'
Collin voert me langs whiteboards en geprinte afbeeldingen om te laten zien waar Toki Tori 2 naartoe gaat. Argwaan wordt enthousiasme. Als ik hoor waarom er een post-it-labyrint op het raam is geplakt, ontsnapt zelfs een stille 'wauw' aan mijn mond.
Toki Tori 2 krijgt een landkaartstructuur. In de stijl van Super Mario World. Inclusief geheime uitgangen. Mijn hart jubelt.

Potentie

Collin sprak geen loze woorden. Toki Tori 2 wordt écht anders.
Twee kenmerkende elementen uit het origineel, de voorwerpen en de eieren, zijn bijvoorbeeld helemaal uit het spel verdwenen. In plaats daarvan kan het gele kuiken nu stampen en fluiten om beesten in zijn omgeving te manipuleren.
Collin: 'Dat zijn de enige twee moves die hij gaat krijgen. En de beesten gaan de functies van de voorwerpen overnemen. Je kunt een beest laten schrikken door te stampen, of hem lokken door te fluiten. Zo kun je er bijvoorbeeld voor zorgen dat een bubble-frog een berry-bug opeet. En als je die bubble-frog vervolgens laat schrikken, boert hij een luchtbel uit. Alles wat die bel tegenkomt, wordt erin gevangen, en daarna drijft hij omhoog. Stel je dat soort interacties maar eens voor met tien verschillende beesten.'
Ik knik en zie de potentie. De vastberaden, doordachte manier waarop Collin vertelt, doet me erop vertrouwen dat die potentie verwezenlijkt gaat worden.
'Dus het is echt geen gemakkelijk cashen', besluit Collin, 'als je daar nog aan twijfelde.'



'Het wordt echt anders. We beginnen weer helemaal van voren af aan.'



'De beesten gaan de functies van de voorwerpen overnemen. Je kunt een beest laten schrikken door te stampen, of hem lokken door te fluiten.'

THE LAST OF US

The Last of Us, zo voelt Wouter zich ook wel eens als onaangepaste Groninger in een nette wereld. Hij dacht dat mensen die ongegeneerd ergens op kunnen bitchen, wiens rationele breinen op een hoger vlak werken dan bij het meeste volk, praktisch uitgestorven waren. Toen ontmoette hij De Belg...



Wij, twee irritante Beneluxers die in twee verschillende blaadjes over games schrijven, zitten op de vetste bank ooit op Aarde (kunnen wel zeven mensen of vier Duitse gamejourno's op zitten). Ik heb een QWERTY-toetsenbord op m'n pc'tje, hij een AZERTY-touchscreen op z'n iPad. Voor de rest is er niet veel verschil, behalve dan dat hij wat welbespraakter lijkt - omdat hij Belgisch praat - wat minder aantrekkelijk oogt en een paar kilo zwaarder is.



We moeten lang wachten voordat er iets gebeurt, dus tekent hij een lul op z'n iPad en zit hij te zeiken op de andere gamejourno's in het zaaltje. Zoals ik al zei: we verschillen niet zoveel van elkaar. Hij is dan ook de meest asociale Belg ooit op de wereld geworpen.

Dan komen er eindelijk vier knakkers van Naughty Dog het zaaltje binnen lopen, waarvan er eentje verzucht: 'Hello, [diepe zucht] second group.' Verfrissend eerlijk, net zoals de Belg en ik. Althans, als je eerlijk als synoniem voor lomp beschouwt...

Insectenschimmel

Er begint een filmpje, gewoon een stukje van een BBC-docu waar Richard Attenborough met z'n onmiddellijk herkenbare, lichtelijk hypnotiserende vertelstem overheen zit te blaten. Het gaat over een mier die besmet wordt door een schimmel, daardoor half debiel wordt, schuimbekkend (figuurlijk dan) sterft om vervolgens door een andere mier ver weg van de kolonie gedragen te worden. Uit het van pijn samengetrokken mierenlijkje groeit vervolgens een flinke, groene staaf. Jawel, er groeit een paddo uit de mier; een parasietchampignon die twee keer zo groot is als het insectje zelf.

Het is bijzonder freaky en waarschijnlijk was dat ook de reden dat ik deze documentaire al een keer gezien had, terwijl ik gemiddeld maar drie keer per half jaar naar Discovery of NG kijk.

DE-TRAILER-WAAR-HET-ALLEMAAL-OM-DRAAIT









Er zijn vele verschillende vormen van deze bug-fungi in allerlei kleuren en variaties, die verschillende soorten insecten kunnen



besmetten. Hiermee zorgen ze ervoor dat bepaalde soorten crawlies geen overheersende aantallen krijgen. Een vorm van bevolkingsonderdrukking, zeg maar, om het natuurlijke evenwicht in stand te houden.

De overeenkomst tussen bovenstaande en The Last of Us is niet zo moeilijk te raden. Vind je dat lastig te vatten? Dan zal ik even Captain Obvious uithangen: in deze game wordt de mensheid besmet door een soort schimmel waar ze plantachtige zombies van worden. Een scenario dat even yuck als beangstigend is. Of, zoals de Belg zegt, 'daar word ik bangie van.'

Toneel

Maar, verzekert Naughty Dog ons, de door paddo-ondoden overspoelde wereld is niet meer dan een achtergrond. Het belangrijkste element van The Last of Us zijn namelijk de twee hoofdcharacters, Ellie en Joel, en hun knokpartij om overleving - om 'fight for survival' even vies letterlijk te vertalen.

Daarom wordt er niet veel verder ingegaan op het achtergrondverhaal en krijgen we, in plaats van character renders van de meest ranzige champizombies, een geacteerde scène te zien.

Ashley Johnson en Troy Baker, de stemartiesten die Ellie en Joel zowel lichamelijk als verbaal tot leven wekken, zitten in hun lelijke motion capture pakkies, en beelden, zelfs met behulp van rekwisieten, een korte scène uit.

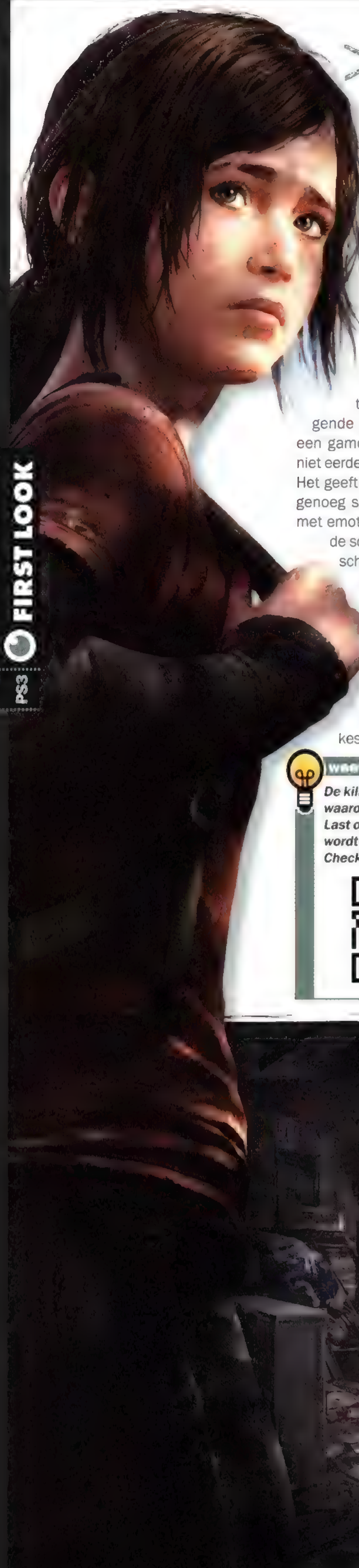
Hierin redt het 14-jarige meisje Ellie het leven van de veel oudere, grijs behaarde Joel, door een zombie dood te schieten die hem zowat aan het berijden is, met iets wat - aan de prop te zien - een AK-47 is. Joel blijft cool onder de situatie, maar Ellie is duidelijk van streek en vindt bovendien dat ze wel even bedankt mag worden.





weetje • weetje

Ik vroeg aan de co-president van Naughty Dog of Nolan North ook een rolletje krijgt in The Last of Us. Hij zei dat Nolan er wel om gevraagd had en dat ze inderdaad met de gedachte spelen hem een stemmetje te geven. 'Niet doen', zei ik, maar dat vond ie niet grappig.





Wat volgt is een heerlijk soepel verlopende dialoog, zoals we dat ook in Uncharted gewend zijn, waaruit duidelijk blijkt dat Ellie nog een groentje is in het zombies doden en Joel een emoties verbergende manly man is die duidelijk veel om het meisje geeft. Voor filmbegrippen misschien nogal een clichématige, voor de hand liggende rolverdeling, maar in een game hebben we het nog niet eerder gezien.
Het geeft Naughty Dog dan ook genoeg speelruimte om lekker met emoties rond te smijten, in de schrale hoop dat er misschien nog wel een mentaal geconstipeerde gamer een traantje weg moet pinken! Een nobel doel... De Belg zegt in ieder geval met een emotieloos gezicht: 'Da viend ik toch effekes intrigerend(!)'



weetje • weetje

De killer fungi (schimmel) waarop de dreiging in The Last of Us gebaseerd is, wordt 'Cordyceps' genoemd. Check het zelf!



Ingame non-gameplay

Ken je die flauwe mop waarin een Belg en een Nederlander tijdens een preview-event wachten op gameplaybeelden? Eh, nou, die kwamen dus niet...
The Last of Us bevindt zich namelijk in een vrij vroeg stadium (de game komt waarschijnlijk pas uit tegen de tijd dat de échte wereld overgenomen is door een agressieve mushroom, als de eerste interactieve reality-soap ter wereld) en de marketingmachine van Sony had besloten dat onze tere zieltjes nog niet klaar zijn voor ingame beelden. Hoewel de trailer natuurlijk gemaakt is met de engine van The Last of Us, dus in principe heeft de hele wereld al ingame beelden gezien .. het is alleen geen gameplay.
'Nah, wa ies da allemaal zeg!' brult de Belg geïrriteerd als we in plaats van een level uit de game maar liefst twee vroegere versies van de inmiddels welbekende trailer te zien krijgen. Eentje bestaat enkel uit vectors en geraamtes, heeft geen geluid en Ellie en Joel lopen erin rond als freaky, etalagepop-achtige characters. Het enige verschil van deze versie met het eindresultaat, behalve dan dat het een testfase is, is het feit dat Ellie hierin de zombie die Joel aanvalt niet vol met gaten prikt (check het kader voor de omschrijving van de trailer), voor de rest is hij bijna identiek.
Een andere versie, wat volgens de Naughty Dogs hun twintigste poging is, bevat evenmin het steekwerk van Ellie en laat haar meer vertellen in een voice-over: 'Some call him the destroyer. A murderer. To me he's just a guy.' Het moge duidelijk zijn na deze making of van een trailer: Naughty Dog heeft over het debuutfilmpje nagedacht en dat willen ze graag even benadrukken. Want nadenken, dat doen die knakkers, hoor!



weetje • weetje

Bij een animator van Naughty Dog lag een UFC-boek op het bureau. Dat gebruikte hij als voorbeeld om kapot geslagen gezichten na te maken. Veel geknok dus in The Last of Us?



Entertainment

Jazeker, ze hebben ook nagedacht over de muziek, waarvan het stuk dat wij mogen horen een beetje wild west-achtig klinkt, met dieptragische onderklanken, bijna romantisch, terwijl het met een wat onheilspellendere toon eindigt. De componist die muziek heeft gemaakt voor films als Brokeback Mountain, Motorcycle Diaries en Babel is er verantwoordelijk voor en de Naughty Dogs scheppen op over het feit dat





deze knakker net zo goed aan een nieuwe Hollywood-kraker had kunnen werken, maar in plaats daarvan bewust voor dit project heeft gekozen.
Inderdaad, bescheidenheid heeft de ontwikkelaar afgeleerd na drie uiterst succesvolle delen in de Uncharted-serie en een shitload aan Jaks, Daxters en Crashes. Dit blijkt vooral als ze Naughty Dog echter wel, hoor! The Last of Us wordt namelijk een character gedreven game over mensen in een wereld zonder hoop. Een menselijk verhaal waarin toevallig zombies rondlopen.
'Amaj, van Vlaanderen hebbedie nog nooinie gehoord, of wel?!', scandeert de Belg. Althans, het klonk als scanderen... wel, zij die als eerste ontwikkelaar werken met acteurs die zowel de voice acting als de motion capturing doen.
Terwijl mijn Belgische metgezel en ik wat in het niets kijken, daar op die enorme bank, is de studiotour inmiddels al begonnen. Maar ze wachten wel op ons, daar gaan wij bescheiden Beneluxers vanuit. En hé, het is niet



claimen dat er weliswaar al veel zombiegames bestaan, maar dat 'nog niemand het genre recht heeft gedaan'. Immers, een goed stuk entertainment in het zombiegenre is een 'character study', zoals bijvoorbeeld 28 Days Later of The Walking Dead. Het gaat niet per se om knallen of actie, maar om de perikelen van de hoofdrolspelers, iets wat die gekke ontwikkelaartjes van Dead Island en Dead Rising totaal niet begrepen hebben.

Het verschil

Hoewel de Belg en ik nauwelijks iets te zien krijgen van The Last of Us, zet de ontwikkelaar ons wel aan het denken. Per slot van rekening hebben ze gelijk dat de beste zombiefilms de ondoden alleen als achtergrond gebruiken voor de sores die de hoofdrolspelers moeten verwerken. En als iemand vooruitstrevend is in het combineren van de kracht van films met de wereld van games, dan is het Naughty Dog alsof we die tour nodig hebben om een briljant artikel te schrijven! Hah!
Dan lijkt het alsof de Belg plotseling iets bedenkt en hij zegt geschrokken: 'Dieje strekenventen zitten misschien wel t' stoefen met hunne slappe geswans, maar eigenlijk feitelijk zijn wij hetzelfste!'
Ik weet niet precies wat hij probeerde te zeggen, maar ik was het er roerend mee eens...

DE HOLLYWOOD-DEVS



PANDORA'S TOWER

Zelda al uit? Zorg dat je op 24 februari klaar bent, want dan verschijnt The Last Story voor de Wii. En met een beetje mazzel speel je die game tot de komst van het vólgende smakelijke Wii-avontuur. Eentje waar Jurjen al even van mocht proeven: Pandora's Tower.

Ze wil geen vlees eten. Het tengere meisje weigert haar tanden te zetten in het dampende demonenhart. Ze krijgt braakneigingen. Er rolt een traan over haar wang. Maar ze weet wat er gebeurt als ze het vlees weigert. Ze steekt haar hand uit naar de heks die haar het hart aanreikt. In close-up zie je het meisje haar bevallige mondje openen, en met haar tanden een rubberachtig peesje van het hart scheuren. Ze spuugt het jammerend weer uit, vermant zich, en zet zich schrap voor een echte hap.

Het voelt alsof het vervloekte vegetarische tienermeisje in mijn eigen hart bijt, want ik weet dat haar lot vanaf nu aan het mijne is verbonden.

Amper twintig minuten diep in Pandora's Tower heb ik al een van de mooiste ingame videofilmpjes van 2012 gezien. De muziek is trouwens ook niet verkeerd: dramatische melodieën. Koorzang als uit een oude Russische avonturenfilm, gedragen door zware, Wagner-achtige aanzetten, uitgevoerd door een orkest dat speelt alsof het wordt getuchtigd door duivels met zwepen.

Maar laten we het eens over de handelingen hebben.

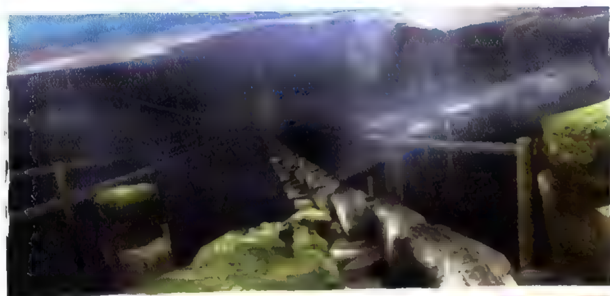
Demonenvlees

Ach, fantasievolle action-adventures, ik hou zo van jullie. Dwalen door kerkergangen, de openingen forceren naar onbekende gruwelen die gedwee wachten op mijn komst. De verwondering die me bekruipt als ik een balzaal betreed die overduidelijk door een krankzinnige architect is ontworpen, de strijdlust in mijn vingers als een demon zich op mij werpt.

Het is gekunstelde macht, ik weet het, maar toch voelt het machtig om zo'n demon op eigen kracht te verslaan, te beschikken over mijn eigen lot, en daarmee over dat van het vervloekte vegetarische tienermeisje.

Langzaam maar zeker verandert zij in een demon, een ziekte die alleen kan worden bestreden met de consumptie van demonenvlees.

Ik ben haar dokter, haar ridder, haar verdovingsloos slachtende slager. Zij moet de pijn en angst van demonen eten. Wij zijn sterker dan onze demonen.





Ik zal domineren en consumeren, maar slechts uit naam van de liefde.

Kettingen

In Pandora's Tower draait het niet alleen om demonenvlees, maar ook om kettingen. De hele toren is gewikkeld in kettingen. Soms moet je die ketens verwijderen om verder te kunnen. Je bereikt de toren via een enorme ketting. Het eerste wat je ziet als je de toren binnenloopt, is een reusachtig standbeeld van een man die een ketting gestrekt voor zich houdt.

Je belangrijkste wapen is een ketting die eindigt in een speerpunt. Met die ketting kun je vijanden oppakken en weggooien. Je kunt ermee zwiepen als Kratos. Je kunt jezelf ermee over gaten trekken of slingeren, zoals in sommige Zelda's en Castlevania's. Je kunt er schakelaars op afstand mee raken. Je kunt ermee aan blokken, pantsers of deuren trekken. Met de aanwijsfunctie van de Wii-afstandsbediening kun je de ketting heel precies richten.

Action-adventures met kettingen zijn altijd geweldig. Kettingen vergroten je fysieke bereik, en daarmee je macht. Maar misschien heeft de ketting in Pandora's Tower wel meer te betekenen dan dit speltechnische feit. Misschien staat de ketting symbool voor lotsverbintenis. Tussen de jongen, het meisje en de heks. Tussen mensen, het leven en de dood. Misschien zoek ik het wel te ver.

Vijf einden

De verleiding is groot om Pandora's Tower te beschouwen als een confronterend kunstwerk, maar natuurlijk is het gewoon een action-adventure. Een lekker vlot spelend action-adventure waarin je handig door gangen rent en langs muren klimt, gevolgd door camera's die vanaf vastgezette punten met je meedraaien of overschakelen naar de volgende camera.

Maar het is ook een RPG, waarin je items en eigenschappen moet



LEKKER VLEES

Dat vegetarische meisje moet dus demonenvlees eten. Wat ons bijna vanzelf op de volgende vraag brengt: welk vlees eten de redacteuren het liefst?

Jan: *Kobe Beef en als ze dat niet hebben, ga ik voor de Filet Mignon*

Maarten: *Chorizo! Roaar!!*

Jeroen: *Voornamelijk vleestomaat*

Jurjen: *Een knapperig gegrilde hertenpoot gaat er altijd in. De rest van het beest ook wel*

Samuel: *T-bone steak. Minstens 500 gram, rare - medium rare met een goede knoflookmarinade. Hemels*

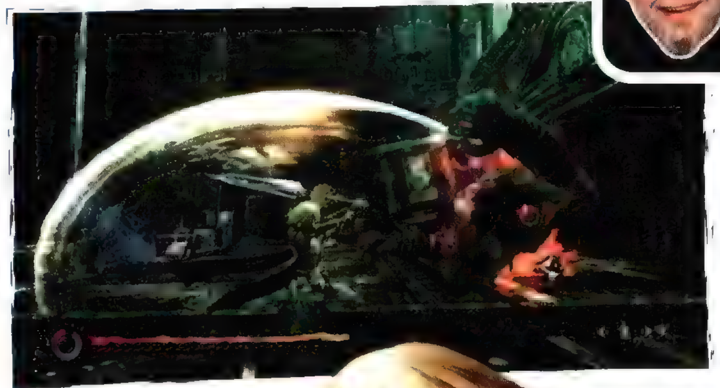
JJ: *Gelukkig vlees. Happy chickens, blije varkens en koeien die lekker in hun vel zitten... uuuh... zaten*

Ward: *Tussen de 22 - 28 jaar met fraaie vrouwelijke vormen*

Wouter: *Koeien waar ik ooit mee knuffelde, smaken mij doorgaans het best*







managen en tijdens gesprekken keuzes moet maken. Keuzes die kunnen leiden tot vijf verschillende einden voor het meisje en voor jou.

Dit alles in een wereld die indruk maakt met zijn schaal, een wereld die met deuren van dertig meter hoog en gapende diepten welhaast net zo streng tot nederigheid dwingt als Ico en Xenoblade Chronicles.

Toch moet je niet direct iets van die bovenste plank uit de actie- en avonturenkast verwachten. Daarvoor drijven zowel actie als avontuur in Pandora's Tower te veel op herhalingen.

Hoogst repetitief

Het grootste deel van de tijd loop je door inwisselbare omgevingen met je ketting te zwiepen naar demonen. En ook al heeft de actie er wel iets van weg, het voelt niet zo overheerlijk soepel als in God of War of die Castlevania uit 2010 waar ik graag een vervolg op wil spelen.

De spelstructuur is interessant maar ook hoogst repetitief. Je dwaaltocht door de toren eindigt steeds weer bij een opperdemon. Na het uitrukken van zijn hart keer je terug naar je liefje, waarop wat verhalende aspecten en managementtaken volgen. Dit soort zaken zouden een gameplay-purist op afstand kunnen houden... maar mij niet.

Wie zich het lot van het vervloekte, vegetarische, tengere tienermeisje eenmaal heeft aangetrokken, komt er niet meer van los.



weetje • weetje

In Japan is enige beroering ontstaan over de coverart van Pandora's Tower, omdat de helden lijken nagetekend van artwork voor FF XIII (versus). Die indruk zul je ook wel krijgen na het zien van de screens op deze pagina.









2011



HET JAAR VAN DE GEMISTE KANSEN

Je hebt het vorige maand nog kunnen lezen: de PU-redacteuren vonden 2011 vrijwel unaniem een fantastisch jaar. Bij dat soort happy proza gaan de nekharen van de Powerspy altijd recht overeind staan. Hij vindt namelijk elk jaar een kutjaar, en weet wel achttien redenen te bedenken waarom 2011 dat ook was!

1

Nintendo had de Wii U gewoon in 2011 op de markt moeten brengen, want de graphics van de Wii bezorgen de Powerspy inmiddels meer hoofdpijn dan spelen op de 3DS. Voor deze handheld was het overigens in 2011 moeilijker een fatsoenlijk spel te vinden dan een all inclusive vakantie naar Noord-Korea in de gids van Vacansoleil.
Misschien was het ook fijn geweest als Nintendo de presentatie van de Wii U op de E3 iets minder cryptisch had verpakt. Het thuis opwekken van een kernfusie met behulp van twee mixers is nog simpeler dan begrijpen wat die machine nu precies kan.



2

Sony had beter wat meer geld in het beschermen van hun servers kunnen stoppen, want de waanzinnige hack dit jaar kostte hen het driedubbele. Aan de andere kant, het gaf de fanatieke PS3-spelers wel een maand lang hun sociale leven terug. Dus als er rond deze tijd (negen maanden later) een babyboom is, dan weet je waarom.

3

De aanval van EA op Modern Warfare 3 is mislukt. Vijf miljoen Battlefield-exemplaren in een week tegen bijna zeven miljoen MW3's op de eerste dag.
Het helpt dan ook niet als je een flut SP maakt en een MP die de eerste dagen nauwelijks speelbaar was.

Gemiste kans deluxe want de Powerspy had er heel wat voor over gehad om Bobby Kotick een keer op zijn grote bek te zien gaan. Volgend jaar dan maar met Medal of Honor 2 vs Black Ops 2? De Powerspy ziet Oranje het aankomend EK nog eerder met 11-0 van Duitsland winnen.

4

Het was natuurlijk tof dat Gearbox de game van Powerspy's oude held Duke Nukem alsnog uitbracht. Maar het had de Amerikanen gesierd als ze ook nog een beetje aan de game gesleuteld hadden. In het jaar van Modern Warfare 3 en Battlefield 3 leek het er opeens op alsof je de verkeerde console had opgestart. Het is dat de Powerspy het vertrouwde stofzuigergeluid van zijn Xbox 360 nog hoorde, anders had hij het apparaat ter reparatie aangeboden.



5

Leuk al die prijsverlagingen van de consoles, maar de games zelf werden in 2011 vrijwel alleen maar duurder. En dat in een tijd dat iedereen steeds minder geld te besteden heeft. En het werd nog pijnlijker toen bleek dat in sommige games de DLC al gewoon op de schijf stond maar alleen tegen betaling unlocked kon worden. Alsof je een wagen koopt en dan na een maand, tegen betaling van duizend euro, de airco kunt gebruiken.

6

Ook de Powerspy vond Forza Motorsport 4 de beste racegame van 2011, alleen jammer dat er slechts een paar nieuwe circuits in zaten. Nu miste Microsoft de kans om concurrent Gran Turismo eens echt een keer hard pijn te doen. Helemaal omdat je weet dat het volgende deel van GT volgend jaar wordt aangekondigd en geheid pas in 2024 gereleased.



7

De Powerspy weet dat veel redactieleden nog steeds een natte slip krijgen als ze het woord 'Japan' horen, maar het wordt nu toch wel tijd dat ze aan hun Aziatische incontinentie gaan werken. Er komt namelijk weinig fraais meer uit het land van de Rijzende Zon en de nieuwswaarde van de afgelopen Tokyo Game Show lag net zo hoog als die van DWDD... op zondagavond.

8

What up met The Last Guardian? De game was weer niet op de TGS, maar Sony zweert dat ie afkomt... Nog even en Gearbox moet ook deze titel over tien jaar uit de vuilisemmer trekken.



9

Wat dacht Ubisoft bij het maken van Call of Juarez: The Cartel? 'Laten we een keer een extreme kutgame maken om de gamers eens goed te pesten?' Zo slecht heeft de Powerspy ze dit jaar weinig meegemaakt.
En als je denkt dat Ubi iets heeft geleerd van deze enorme miskleun, welnee joh, er komt gewoon nog een sequel.



10

En weer wist niemand ook maar een klein beetje marktaandeel van World of Warcraft af te snoepen. Waardoor er voor Blizzard totaal geen noodzaak is om een nieuwe MMO te maken en we dus tot 2024 opgescheept zitten met deze verouderde aanslag op je sociale leven.

11

Het was wel zo handig geweest als Nintendo bij de release van de 3DS er meteen wat goede games bij geleverd had, want nu was er tot aan november weinig tot niks te spelen. Het is net als de iPhone die lanceert zonder toffe apps. En wat heb je dan? Inderdaad, een fraaie telefoon die kut smst.

12

Weinig echt RTS-vermaak dit jaar. Wat één groot voordeel heeft, namelijk dat Jan zijn jaarlijkse, allesomvattende, mega RTS-special niet aan dit blad kon slijten. Komend jaar wordt het beter met Diablo 3 en een nieuwe Command & Conquer van BioWare. Alsof die gasten met Dragon Age, Mass Effect en de Star Wars MMO nog niet genoeg te doen hebben. BioWare is in alles het tegenovergestelde van Rockstar. Die maken maximaal één game per jaar... en stellen die dan ook nog eens uit.

13

Wat dachten de makers van de Michael Jackson muziekgame toen ze aan het spel werkten? 'Die gast is toch dood, die kan toch niet meer zien hoe schijt we zijn spel hebben gemaakt'?



14

Ja, FIFA 12 was een zeer sterke footie die concurrent PES 2012 opnieuw deed verbleken, maar EA Sports stond wederom toe dat cheaters die binnen zes minuten speeltijd een goal tegen kregen, de match konden opfokken door de verbinding er uit te janken zonder dat ze daarvoor gestraft werden. De Powerspy is hier helemaal klaar mee en eist van EA dat spelers die in FIFA 13 voortijdig de game verlaten, daarna al hun verdere matches moeten spelen in shirts met daarop de opdruk: 'ik heb een klein piemeltje'.



15

Toch vreemd. De games die de hoogste kritieken hebben gekregen in de gamemedia zijn games waar je bij moet nadenken, zoals Skyrim, Portal 2 en Batman: Arkham City. De beste verkochte games zijn daarentegen hersenloze titels als Modern Warfare 3, FIFA 12 en Battlefield 3. De Powerspy snapt nu waarom Wilders zo goed scoort.

16

Een beetje meer terughoudendheid had de gamemedia in 2011 wel gesierd. Want als je naar aanleiding van een enkel logo al spontaan ongesteld wordt en complete previews schrijft, wat moet je dan straks wel niet gaan doen als de preview-versie van GTA V klaar ligt?
Of neem de SP van Battefield 3, die werd vooraf al meteen als het achtste wereldwonder bestempeld... wat uiteindelijk ook waar bleek, alleen was het wonder dat ie opeens zo kut was geworden.



17

Of het vertrek van Steven een gemis is voor de PU, daar laat de Powerspy zich niet over uit. Met de komst van Ward en Samuel is de PU er in ieder geval qua haarvolume een enorm eind op vooruit gegaan. Oké, er zijn nog steeds geen dames op de redactie, maar als je sommige heren vanaf de rug bekijkt, zou je dat gevoel toch een beetje kunnen krijgen.



18

Oh, oh, wat waren ze allemaal stoer in het roepen dat hun game zo goed verkocht en dat ze een dikke vette multiplayer hadden. Maar een dikke vette server neerzetten, ho maar. Vrijwel alle grote releases hadden er last van in 2011: servers die de massale toestroom van de spelers niet aankonden. De Powerspy stelt daarom voor 2012 de KLM- of NS-aanpak voor: heb je dikke vertraging bij het spelen, geld terug. ✖

ALTERNATE

LG D2342P-PN LED



Maak je klaar voor 3D entertainment in het comfort van uw huis. De CINEMA 3D-technologie van LG werkt met een 'normale' bril in plaats van een active shutter-bril, zodat je langer in alle rust kunt genieten van 3D-beelden.

- Grootte: 23 inch (58 cm) 16:9
- Resolutie: 1.920x1.080 pixels (Full HD)
- Dyn. contrast: 5.000.000:1
- Premium LED
- Super Energy Saving
- 5 ms responstijd
- HDMI, VGA, DVI-D (HDCP)
- LG CINEMA 3D-technologie
- 2D naar 3D Conversion
- Inclusief Cinema 3D-bril (weegt slechts 16 gram)
- Gratis Pirates of the Carribean 'At World End's DVD'
- Maak kans op een weekendje weg t.w.v. €200,-
- Ook verkrijgbaar in 24 inch voor €299,90



Full HD 1080

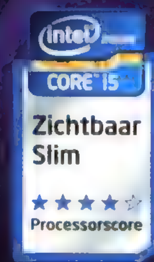
199,99

Samsung NP700Z5A-S01NL

Deze super slanke Samsung NP700Z5A beschikt over 8 GB flash geheugen, waardoor toepassingen ongelooflijk snel worden opgestart.

- 15,6" SuperBright Matt LED display (16:9)
- Intel® Core™ i5 2430M (2,4 GHz)
- 6 GB DDR3 geheugen
- 8 GB Flash geheugen
- 500 GB harddisk
- 1 GB AMD Radeon HD6750G2 graphics
- DVD-brander
- Cardreader
- Gb-LAN
- Wireless LAN-N
- Windows 7 Home Premium

SAMSUNG





999,-



Maak kans op een weekend of midweek op Landal Winterberg!

Net buiten het populaire vakantie-oord Winterberg in Sauerland, op de helling van de berg ligt het park Landal Winterberg. Een bungalowpark met 200 chalets en uitzicht op de skipiste. Ideaal voor een snelle start op de piste! Bij aanschaf van een ALTERNATE Mercurius, Pluto of Saturnus maakt u nu kans op een bungalowverblijf voor 4 tot 6 personen!

www.alternate.nl

inclusief 19% BTW. Druk- en zetfouten voorbehouden. Acties geldig t/m 06.02.2012 of op=op

Logitech Gaming Keyboard G105 Call of Duty MW3 editie

Het officiële toetsenbord voor Call of Duty®: Modern Warfare® 3, met duurzame groene led-verlichting voor nachtzicht en volledig programmeerbare G-toetsen.

- Duurzame, groene led-verlichting voor nachtzicht
- 6 programmeerbare G-toetsen
- Gebruik tot vijf toetsen tegelijk om meerdere, en complexere, acties uit te voeren
- Directe toegang tot media
- USB 2.0

logitech

69,90

NTZZB01

Sharkoon X-Tatic Digital

De Sharkoon X-Tatic Digital Sharkoon is een 5.1 headset, met acht ingebouwde speakers. De ultieme headset voor gamers die willen genieten van fantastische akoestiek!

- 5.1 headset met afneembare microfoon
- 8 speakers (4 in elk oor)
- Dolby® Digital 5.1 en Dolby® Pro Logic® support
- Ook geschikt voor PS2®, PS3®, Xbox® en Xbox® 36



Sharkoon

99,90

KHAS19

MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC

msi

Bij aanschaf van deze krachtige grafische kaart ontvang je nu een voucher waarmee je de volledige game Batman: Arkham City gratis kunt downloaden!

- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti (880 MHz)
- 1 GB GDDR5 geheugen (4200 MHz)
- 2x DVI-I (HDCP) + mini-HDMI
- HDMI via adapter
- TWIN Frozr II Thermal Design
- Military Class II componenten
- NVIDIA PhysX & 3D Vision surround technologie
- Gratis voucher voor volledige Batman gamedownload



209,90

JCXNFM

ALTERNATE 17CL37-6990 Special

Deze krachtpatser is geschikt voor zware applicaties en fanatiek gamen!

- 17 inch Full HD display (16:9) • Intel® Core™ i7 2670QM (2,2 GHz)
- 16 GB DDR3 geheugen • 750 GB harddisk
- 2 GB AMD Mobility Radeon HD6990 • DVD-brander • Webcam
- Vingerafdruk-sensor • Gigabit-LAN • Wireless LAN-N
- Windows 7 Ultimate 64-Bit
- www.alternate.nl/microsoft



~~1899,-~~ **1499,-**

Microsoft

Maak kans op een weekend of midweek op Landal Winterberg!



Landal
Ski Life



ALTERNATE Saturnus P200

Multimedia PC

- Intel® Core™ i5-2500K (3,3 GHz)
- 8 GB DDR3 geheugen
- 60 GB SSD • 2 TB harddisk
- Blu-ray combo • Gigabit-LAN
- 1 GB AMD Radeon™ HD6870
- Cardreader
- G Data Antivirus 2012
- Windows 7 Home Premium



999,-

Contact

ALTERNATE
Handelsweg 110
2988 DC Ridderkerk

Tel.: 0180 - 440844
Fax: 0180 - 440899
Mail: sales@alternate.nl

Openingstijden showroom:

ma: 11-18 uur
di-do: 9-18 uur
vr: 9-20 uur
za: 9-17 uur



THE DARKNESS II

Gamers kun je ruwweg verdelen in twee kampen: multiplayers en singleplayers. Vele grote denkers hebben zich gebogen over de probleemstelling 'hoe kunnen deze twee soorten menschen samenkomen?' De oplossing is nooit gevonden. Wouter bekijkt hoe Digital Extremes een dappere poging doet met The Darkness II.

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Natuurlijk is het eén beetje kort door de bocht om te zeggen dat een gamer altijd voor alléén multiplayer of alléén singleplayer gaat. Maar iedereen neigt wel, bijna zonder uitzondering, naar een van de twee. Zo ben ik vooral een singleplayer-dude. Alleen spelen vind ik fijn; dat wil niet zeggen dat ik me graag aftrek en geen vrienden heb, maar gewoon dat ik van verhalen hou en liever niet afhankelijk van anderen ben voor m'n plezier.

Maarten is dan weer meer van de multiplayer. Sterker nog, als hij niet met andere mensen speelt, dan verliest ie al vrij snel z'n interesse. Gamen is voor hem een sociaal ding, gezellig met een biertje erbij, slap ouwehoerend.

"Iets wat je bijna een totaal nieuw concept zou kunnen noemen."


Dronken, gewelddadige, lelijke Schotten komen zelden voor, toch? Net als kleine, arrogante naar knoflook stinkende Fransen...

Maarten speelt MW3, vloekt over de laatste keer dat hij gespawnkilled werd en vindt het fijn dat z'n wens dat iemand de ballentyfus moet krijgen niet aan dovemansoren is gericht.

Ik speel tegelijkertijd Skyrim en vloek onder m'n adem als iemand mij een Whatsappje stuurt, terwijl ik net lekker op een Elder Dragon aan het inrammen ben. Niemand hoeft m'n verwensing te horen. Ik ben er niet trots op.

Rassenscheiding

Of ik nou een (voornamelijk) alleenspeler ben omdat ik vroeger, tijdens de essentiële bouwjaren tussen m'n eerste en vierde levensjaar, té vaak in m'n uppie LEGO-poppetjes elkaar liet onthoofden of dat ik meer fantasie heb dan Maarten, dat laat ik even in het midden.

Het gaat erom dat het nog niet vaak is gebeurd dat een ontwikkelaar geprobeerd heeft het goede van een singleplayer in een multiplayer te stoppen, of andersom (MMO's daargelaten), want het zijn bijna altijd losstaande segmenten. De twee groepen mensen moeten gescheiden blijven, net zoals je geen XTC-slikker tussen een polonaise in een skihutfeestje douwt.

Ja, Borderlands wist misschien een prima MP/SP-mix te bieden, net zoals AC: Revelations wat verhaalelementjes in z'n meerspelersmodus heeft, maar meer dan een handvol, nauwelijks briljante pogingen tot een hybride zijn er niet. Logisch ook, want


Schieten met een blinddoek voor. Dat is als de quiz Twee voor Twaalf spelen in een team met Britt.

DARKNESS GEHEUGENOPFRISSER!

In The Darkness speel je als Jackie Estacado, een huurmoordenaar voor de Franchetti maffia-familie die op z'n 21ste verjaardag duistere krachten als cadeautje kreeg. Met behulp van deze 'Darkness' moest hij ervoor zorgen dat hij de baas zou worden van de Franchetti's in plaats van z'n minder lieve oom Paulie, die dan, god verhoede, stoute dingen zou doen als crime boss.

In deel 2 is Jackie baas van de Franchetti familie en krijgt hij het aan de stok met een duizend jaar oude organisatie genaamd The Brotherhood, die gezworen heeft de wereld te beschermen tegen de Darkness. De vier Co-op sidekicks (zie ander kader) hebben ook allemaal een appeltje te schillen met dat broederschap.

DE DARKNESS II CO-OP SIDEKICKS!



INUGAMI
Een Japanner geef je natuurlijk geen honkbalknuppel als speciaal wapen, maar een katana. Inugami moet tienduizend evil lui afmaken om onder een eeuwenoude vloek uit te komen en daar word je natuurlijk een tikkie gestoord van in je kop.

DOCTOR J.P. DUMOND
De Witchdoctah! Een soort van Mr. Big uit de James Bond film Live and Let Die. Kan black holes openmaken met z'n voodoostokkie en dat mag wel gezien worden als de meest awesome power van de Co-op sidekicks.

JIMMY WILSON
Een zuipende Schot die een hekel heeft aan Britten. Jimmy gooit z'n behekste bijl graag in de schedels van zijn tegenstanders. Dat klinkt lekker, maar eigenlijk is het maar een traag en onnauwkeurig wapen.

SHOSHANNA
Een pissed off Mossad-agente die duidelijk geïnspireerd is op de 'Jodin met een Missie', Shosanna Dreyfus, uit Inglourious Basterds. Want ja, als Quentin Tarantino iets cool heeft gemaakt, dan IS het ook echt cool!



Nu weet ik zeker dat ik me laat cremeren in plaats van begraven.



Ik was laatst in een casino met m'n zwakbegaafde neefje Roel. Die jongen werd helemaal paranoia omdat ie dacht dat iedereen 'm in de gaten hield. Roel lette... Roel lette... hoorde hij steeds.

een multi-singleplayer mode is nogal schizofreen.
Vandaar dat ik Digital Extremes, de ontwikkelaar die The Darkness heeft overgenomen van Starbreeze, nu al props en kudo's in de reet steek, alleen al voor het idéé van hun MP modus. Het is geen Deathmatch, geen Capture the Flag en zelfs geen Horde-achtige mode, maar iets dat je bijna een totaal nieuw concept zou kunnen noemen.

Duistere bloedwraak
Inderdaad ik zeg 'bijna', want totáál nieuw is te veel credit. Uncharted 3 heeft namelijk al iets wat lijkt op wat The Darkness II doet met z'n Vendettas mode, en de Arcade modus uit Gears of War 3 is er ook vergelijkbaar mee.
Het concept is als volgt: de Story mode in The Darkness II is een losstaand ding, daar moet je gewoon als een lone cowboy van kunnen genieten, zonder irritante join requests en sociale onzin. Als aanvulling daarop heeft Digital Extremes een aantal characters verzonnen die ook Darkness-achtige powers hebben, en daar een co-op optie omheen bedacht genaamd Vendettas. Hieronder valt een Campaign (verhaalmissies die jij en je maten kunnen spelen) waarin de gebeurtenissen in principe parallel lopen met hetgeen er in de hoofdmode gebeurt.
De theorie is dus dat je een achtergrondverhaaltje kunt spelen, dat de singleplayer verhaallijn wordt uitgediept, terwijl je knallol met je buddies hebt. Verwacht daarom geen Shakespeariaanse vertelling met subplots en morele dilemma's, maar dat er tijdens de objective-based gameplay af en toe iemand aan het lullen is over waar je nu precies mee bezig bent.
Een ander onderdeel van de Vendettas mode is Hit List, waarin je tevens aan de slag gaat met Inugami, Shoshanna, Doctor Dumond en Jimmy (zie kaders), maar je geen verhaal hoeft te verwachten en de gameplay meer Horde-achtig is in plaats van objective-based. Dit zijn missies die je kent uit de Vendettas Campaign en aldaar unlockt, alsook unieke missies die je vrij speelt in Hit List zelf.
Verwacht drop-in drop-out, experience en daarbij horende perks, vele soorten guns, gratis bananen, een speciaal ballenkrabbertje en alles wat je van een co-op mag eisen anno 2011.

Bastaard
Met de co-op doldwazerij van Vendettas hoopt Digital Extremes meer overlap tussen single- en multiplayer te bieden, terwijl ze ondertussen de scherpe rassenscheiding tussen de loners en de feestgamers proberen te doen vervagen.
Daartoe hebben ze een slimme bastaard gebaard van Co-op Adventure uit Uncharted 3 en de Arcade mode uit Gears of War 3, waarmee ze laten zien dat ze weten hoe zinloos het is om met een standaard DTM/CtF tegen de grote teen van De Monstermultiplayer (jeweetwel wie ik bedoel) aan te schoppen. Voor een ontwikkelaar die groot is geworden met Unreal-games, is dat zeer bescheiden. ★

VERWACHTING ***WOUTER:***
Het tweede deel van een game wiens sterkste punt z'n singleplayer was, bevat een multiplayer mode die een afgeleide is van z'n singleplayer. Verstandig! Moet de Story mode van The Darkness II wel daadwerkelijk lekkerlekkah zijn, anders is het hele idee nóg kansloos natuurlijk.



- Co-op mode met een eigen verhaal.
- Characters zijn net stereotiep genoeg om cool te zijn.
- Starbreeze is nu Digital Extremes. Als dat maar goed gaat!
- Ik ben nog steeds meer geïnteresseerd in de singleplayer. Maar dat ben ik...

FIRST-PERSON SHOOTER
DIGITAL EXTREMES / 2K GAMES
10 FEBRUARI 2012

BINARY DOMAIN



Van de aankondiging en de eerste trailer van Binary Domain was Jeroen allerminst onder de indruk. Hoog tijd dus, vond SEGA, om die lange eens in een Thalys te trappen en hem een ticket naar Parijs te geven voor een hands-on ervaring.

Op een of andere manier kun je gewoon zien wanneer een game van Japanse makelij is. Volgens mij heeft het vooral met details te maken, of beter gezegd, het gebrek aan details.
Voor Japanse ontwikkelaars is een steen in een game niet meer dan een steen, maar wij westerlingen willen die steen graag zo natuurgetrouw mogelijk in beeld brengen. Daar zijn Japanners niet zo mee bezig, die richten zich meer op emoties en het verhaal.

weetje weetje

Orders geef je door middel van je joypad, maar er is ook een mogelijkheid om alles via je headset te doen. Een woord wat zonder meer werkte was 'FUCK'. Of dat zo blijft, is echter nog de vraag.

Android

Binary Domain speelt zich af in het Tokio van 2080. De wereld heeft te kampen met Global Warming waardoor de poolkappen compleet zijn gesmolten en de planeet deels is overspoeld door het stijgende water.
De inventieve Japanners hebben een oplossing bedacht door een stad bovenop Tokio te bouwen, hetgeen resulteert in een Tokio dat grotendeels vervallen is met daarbovenop het nieuwe, luxe en vooral veilige Tokio.
Maar er is meer aan de hand. In het jaar 2080 zijn robots gemeengoed geworden, en krijgen we te maken met een bedrijf dat illegaal Androids bouwt die niet van echt te onderscheiden zijn. Het grootste gevaar zit hem echter in het feit dat deze robots zelf denken dat ze menselijk zijn. Het zijn als het ware onstabiele personen geworden, en die moeten een halt toegeroepen worden.
Tijd dus om een internationale gevechtseenheid (de Rust Crew) Tokio te laten infiltreren.



"De relatie met je squadleden zal verregaande gevolgen hebben."



Amsterdamse Noord-Zuidlijn deels ingestort na ingebruikname. Het was dan ook best een haastklus...

GEARS OF JAPAN

Qua game deed Binary Domain een beetje denken aan Gears of War, maar dan op z'n Japans. Een vrijwel identieke controller-layout en pasing, schieten vanuit cover, het sprinten, wapens wisselen en zelfs het kruipen naar je medespeler wanneer je down bent, is aanwezig. Gears of Japan zou je haast zeggen.



Bont gezelschap

De Rust Crew is een bont gezelschap, bestaand uit stereotypen als een grote zwarte Amerikaan die wel houdt van lompe knalactie en een Chinese dame die haar opdrachten liever stilletjes uitvoert. Het zijn stuk voor stuk personages die er allemaal een iets andere speelstijl op nahouden, en dus zul jij je als speler ook telkens een beetje moeten aanpassen. Tijdens de game kun je reageren op acties van je computergestuurde medespelers en zij zullen op hun beurt weer negatief of positief reageren op jouw acties.
Die reacties van de door de A.I. gestuurde personages zijn belangrijk, want wanneer je eenmaal een negatieve band met hen hebt, zullen ze totaal niet meer reageren op je orders of zullen ze geen hints meer geven voor een alternatieve tactiek.
Dit zogenaamde Consequence System is een belangrijk onderdeel in deze squad based shooter. Het draait om het opbouwen van relaties en daarbij kun je nooit iedereen te vriend houden.
De vraag is alleen hoe diep dit systeem wordt uitgewerkt, want in mijn eerste speelsessie was er niet zo heel veel zichtbaar van het systeem, behalve dat er af en toe wat orders geweigerd werden. De ontwikkelaars vertelden mij echter dat de al dan niet positieve relatie tussen jou en je squadleden verregaande gevolgen zal hebben. We houden jullie op de hoogte... ★





VERWACHTING ***JEROEN:***
Binary Domain zal waarschijnlijk geen hoogvlieger worden, maar het is sowieso afwachten hoe het hele verhaal zich zal ontwikkelen en vooral of het Consequence System zijn belofte na gaat komen.

- Consequence system lijkt iets nieuws.
- Schietactie voelt uitermate lekker.
- Onduidelijk hoe uitgebreid alles is.
- Personages nogal cliché...

SQUAD BASED THIRD-PERSON SHOOTER
SEGA
17 FEBRUARI 2012

DRAGON QUEST

RISE OF THE FIVE TRIBES ONLINE

In 2009 nam Dragon Quest IX een aanzienlijke hap uit Jurjens leven. Daarom kijkt hij met gemengde gevoelens vooruit naar Dragon Quest X. Dat wordt namelijk geen gewoon avontuur, maar zo'n eindeloos speelbare MMORPG...

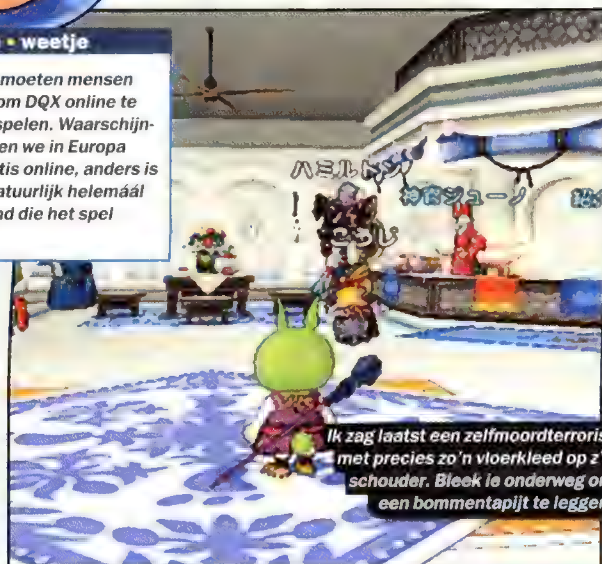
I Ja, je leest het goed, Dragon Quest X wordt **I (één)** grote MMORPG. Dat is niet zo mooi, want ik hou niet van MMORPG's. Ik heb gewoon een leven met sociale contacten enzo. Maar goed, het is natuurlijk wél Dragon Quest. Dus misschien wordt het toch nog leuk.

II Dragon Quest X verschijnt voor **II (twee)** systemen: de Wii en de Wii U. Doe mij die versie voor de Wii U maar. Als ik dan toch honderden uren van mijn leven in een bodemloze put moet storten, dan het liefst in een put met HD-baksteenmotief. Al vrees ik dat de Wii-versie veel eerder verschijnt.

III Het spel is al ruim **III (drie)** jaar in ontwikkeling. DQ-guru Yuji Hori kondigde het spel aan op 10 december 2008.

weetje • weetje

In Japan moeten mensen betalen om DQX online te kunnen spelen. Waarschijnlijk kunnen we in Europa weer gratis online, anders is er hier natuurlijk helemáál geen hond die het spel koopt.


Ik zag laatst een zelfmoordterrorist met precies zo'n vloerkleed op z'n schouder. Bleek ie onderweg om een bommentapijt te leggen.

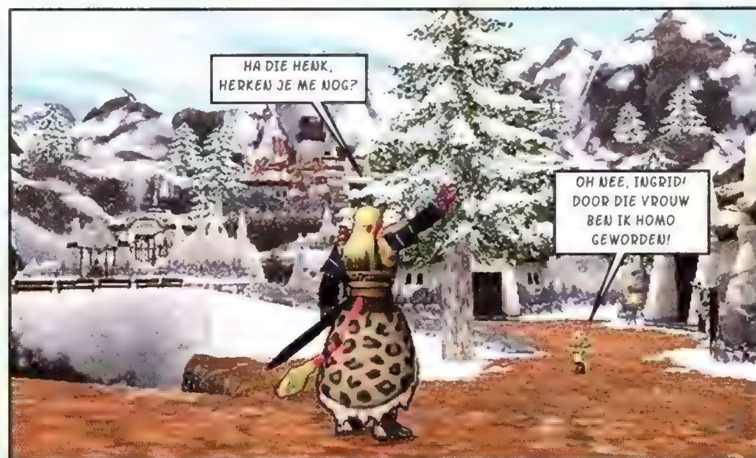
IV Je gaat niet in je eentje op avontuur, maar met een team van **IV (vier)** strijdmakkers. Dit kunnen menselijke spelers zijn, of computergestuurde personages, of een mix van beide. De gevechten verlopen dit keer in realtime, maar je moet wel nog steeds je acties in menu's selecteren.

> **"Het zal waarschijnlijk geen mensen uit Azeroth lokken."**

V Je avonturen vinden plaats in Astoltia, een nieuwe wereld met **V (vijf)** continenten. Elk van die continenten heeft een eigen ras en bijpassende aankleding. Van de speelse Pukuripo met hun ballonnen en circustenten, tot stoere Ogres in woeste landschappen.



Een plofkop die koning wordt, het zou dus zomaar in Nederland kunnen spelen...



VI Anders dan de subtitel Rise of the Five Tribes doet vermoeden, leven er geen vijf maar **VI (zes)** rassen in Astoltia. Namelijk Humans, Ogres, Elves, Dwarfs, Pukuripo en Wedi.
Je begint altijd met een mens. Door een totaal verrassende gebeurtenis verandert dat mens later in één van de vijf andere rassen.

VII In elk dorp vind je **VII (zeven)** belangrijke gebouwen. Zoals altijd kun je herstellen in de herberg, opslaan in de kerk, bondgenoten rekruteren in de pub, spulletjes kopen in de wapenwinkel en je shit versterken bij de smid.
Nieuw zijn de bazaar waar je spullen aan andere spelers kunt verkopen en het postkantoor waar je berichten en cadeaus met vrienden kunt uitwisselen.

VIII Er zijn dit keer minstens **VIII (acht)** mogelijke jobs, waaronder Warrior, Priest, Martial Artist en Minstrel.
Zo'n job of vacation moet je voor elk personage kiezen om zijn of haar eigenschappen en mogelijke wapens te bepalen. Anders dan in de voorgangers kun je nu in elk dorp van beroep veranderen.

IX Het is dat ik Dragon Quest **IX (negen)** met groot plezier heb gespeeld, anders had het hele Dragon Quest X me totaal niet aangesproken.
Maar als ik die bekende vijanden zie en muziekjes hoor, krijg ik toch wel zin om terug te keren naar die consistente sprookjeswereld. Desnoods in een MMORPG.

X Dragon Quest **X (tien)** zal waarschijnlijk geen mensen uit Azeroth lokken (World of Warcraft, jeweettoch). Het probeert met herkenbare elementen in te spelen op het sentiment van Dragon Quest-spelers als ik.
Met een mix van argwaan en nieuwsgierigheid kijk ik uit naar mijn eerste stappen in Astoltia. ★

VERWACHTING JURJEN:
Dragon Quest-spellen speel ik voor de vele, min of meer opzichzelfstaande verhalen die ze me laten beleven. Als die verhalende kant in Dragon Quest X een beetje goed in elkaar steekt, ga ik me er vast wel mee vermaken. En anders niet.

- ☺ Het is Dragon Quest, inclusief de herkenbare personages en muziekjes.
- ☺ De grootste spelwereld ooit in een Dragon Quest, beloven de makers.
- ☹ Graphics zijn van PS2-kwaliteit.

MMORPG
SQUARE ENIX / NINTENDO
NNB

PAPER MARIO



Het zal je niet ontgaan zijn dat er eind vorig jaar twee leuke Mario-spellen op de 3DS verschenen. Jurjen keek alvast vooruit naar de volgende, en besloot zelfs om Mario daar een brief over te schrijven.


Ik heb plannen voor een Mario-spel waarin kinderen die van koken houden, kunnen leren wat je allemaal kunt doen met kruiden en specerijen. De naam heb ik al: Peper Mario.

Beste Mario,

Allereerst bedankt voor de leuke kerstvakantie! Ik heb me prima vermaakt met Super Mario 3D Land en Mario Kart 7. Het waren natuurlijk geen vernieuwende spellen, maar tijdens de kerstvakantie kan me dat niks schelen. Die feestdagen draaien toch al om tradities, en in tradities ben jij een ster.

Maar nu 2012 is begonnen, begin ik me toch wat zorgen te maken. Helemaal met het oog op Paper Mario, je volgende grote spel voor de 3DS. Er is iets met die titel dat me niet aanstaat.

Belangrijkste vraag

Maar laat ik beginnen met mijn belangrijkste vraag: Lieve Mario, we mogen in Paper Mario toch wel wat meer vernieuwing verwachten dan in je andere spellen op de 3DS?

Tuurlijk, er zaten best wat nieuwe dingetjes in Super Mario 3D Land en Mario Kart 7, maar die waren weinig opzienbarend. Alsof je bang was voor te veel opschudding in het beproefde formulewerk.

Slechts één verse power-up in een compleet nieuwe platformer, en dan was dat boemerangpak stiekem ook nog eens een gemakzuchtige variant op eerder gebruikte dingen als het hamerpak en het vuurbloempak.

Zet dat nou eens tegenover Mario Galaxy, waarin zo'n beetje alle principes uit je verleden op z'n kop werden gezet!

Oude kunstjes

Inmiddels heb ik elke trailer van de nieuwe Paper Mario wel drie keer bekeken en nog geen vernieuwing gezien.

Je kunt net als in de eerste Paper Mario met een plat personage door 3D-omgevingen lopen, en overal met je hamer op slaan. Gevechten gaan weer om beurten. Je kunt tijdens die gevechten weer partners gebruiken.

Ik zag één nieuwe partner en twee nieuwe wapens, een schaar en een ventilator.

Geen grote vernieuwingen, zoals de vorige Paper Mario die wel had. Je weet wel, Super Paper Mario op de Wii; dat 2D spel waarin je op elk moment kon 'flippen' naar een 3D-perspectief. Dat was vernieuwend.

Soms lijkt het alsof je het genoeg vindt om alleen al op de 3DS te verschijnen. Alsof dat eigenlijk wel genoeg vernieuwing is, dat we je oude kunstjes nu in stereoscopisch 3D kunnen bekijken.

Eigenlijk vind ik dat je daarmee een beetje afbreuk doet aan het merk wat je zelf bent.



weetje • weetje

Paper Mario wordt net als de vorige delen gemaakt door Intelligent Systems. Datzelfde team van Nintendo brengt later dit jaar ook Fire Emblem naar de 3DS.

"Ik heb nog geen vernieuwing gezien."



Te vroeg

Maar laat ik niet op de zaken vooruit lopen, want natuurlijk wordt de nieuwe Paper Mario weer een feest om te spelen. En misschien hou je nog wel wat grote vernieuwingen onder de pet. Misschien oordeel ik te vroeg over Paper Mario.

Paper Mario... Nu weet ik wat me aan die titel stoort; het is geen nieuwe titel. Net als die andere spellen van jou geen nieuwe titels hebben gekregen. Nintendo zet ergens 3D of een 7 in zo'n legendarische titel, en dan moet het maar goed zijn. Exemplarisch voor de inhoud. Kom op Mario, je kunt beter dan dat. ★





Is dit soms een educatieve game? Dat ze in dit level Zuid-Franse steden met je doornemen?


Wisten jullie ook dat er BOM-moeders bestaan? Dat zijn 'bewust ongehuwde moeders'. Ze vallen als groep zelfs in een speciaal belastingtarief, en krijgen dan een BOM-aanslag.



VERWACHTING JURJEN:

Paper Mario belooft op de 3DS alles te gaan leveren wat de serie zo cool maakt, behalve de vernieuwing.



- Bevat blijkbaar alle leuke dingen uit Paper Mario...
- ... en Paper Mario: The Thousand Year Door...
- ... maar toont vooralsnog weinig nieuws.

BASICS
RPG
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
2012

RIDGE RACER UNBOUNDED



JJ gaat niet vaak meer op trip voor de PU, daarvoor heeft hij het gewoon te druk. Maar voor de mooiste stad van Europa maakte de Haarlemmer graag een uitzondering. Helemaal omdat hij daar de nieuwe Ridge Racer kon uitproberen.

Vraag een gamer van zo rond de dertig naar een kreet die hem is bijgebleven uit al die jaren gamen, en naast 'It's-a-me Mario' en 'Headshot!' zal dat op zeker 'Rrrriiiiiidge Raaaaazer' zijn. Old skool arcade racevermaak in de tijd dat Japanners nog on top of the gameworld waren. Maar toen kwamen de Gran Turismo's, Forza's, Need for Speed's en GRiD's van deze wereld en weg was Ridge Racer.



In deze buurt wonen vrij veel homo's. Je moet dan ook extra opletten dat het verkeer niet van de verkeerde kant komt.

Naamsbekendheid

Developer Bugbear, bekend van de FlatOut-reeks, geloofde echter nog in de game. Of beter gezegd, ze geloofden in de titel, en neem dat letterlijk. FlatOut was absoluut een geinige beuk- en stuntracer, maar het scoorde commercieel gezien matig. Logisch, niemand zei de naam 'FlatOut' wat. Bij Ridge Racer ligt dat anders.

Dat ik hier zo de nadruk op het woord 'titel' leg, heeft een reden. Start RRU op en je merkt meteen dat het de oude RR niet meer is. Bugbear heeft compleet andere elementen aan het ongecompliceerde racen en driften toegevoegd. Bijvoorbeeld het beuken van opponenten. Is de turbo vol in RRU, dan kun je die óf inzetten om harder te gaan óf om een opponent van de weg te beuken.

Een ander element is slopen. Shortcut nodig, beuk gewoon dwars door een gebouw of vrachtwagen heen. Dat kan... zo lang de turbo maar vol zit.

RRU is dus geen RR, het is Ridge Racer meets BurnOut meets FlatOut. En zeg nu zelf, als ze voor deze racer een nieuwe naam hadden bedacht, zou je er hoogstwaarschijnlijk niet naar hebben omgekeken...



weetje - weetje

Die mooiste stad van Europa uit de intro, dat is natuurlijk Eindhoven!

IK KAN HET BETER

Ridge Racer Unbounded komt met een editor waarmee je super simpel je eigen circuits in elkaar zet. Je werkt met een grid met blokken waar je steeds een stuk weg op plakt. Afhankelijk van je budget (dat je verdient met goed racen) kun je steeds meer blokken vullen en dus een langere baan maken. Er kunnen maximaal 150 blokken gevuld worden.

Frikadel

is het desondanks toch nog wel leuk? Ja, het is puur en simpel vermaak. De spreekwoordelijke frikadel. Gewoon vier knoppen: gas, remmen, beuken en driften plus een baan met opponenten en tegenliggers, en dan gaan.

> **"Puur en simpel vermaak."**

Pretentieloos gescheur waarin de simpele opdrachten je alleen moeten aanzetten tot nog meer beuken. Survival, Domination, Lone Drifter tot en met Frag Attack waarin je met een vrachtwagens cops moet slopen.

Het kan allemaal maar op een manier fout gaan, net als in een snackbar. Als de maker van de frikadel opeens denkt moeilijk te moeten gaan doen met dit stuk 'afvalvlees' door er bijvoorbeeld een krokant korstje omheen te bakken of er vulling in te doen. Een frikadel is een frikadel en geen entrecote. RRU moet het ook simpel houden. Gewoon straks een enorme zooi circuits, een lekkere A.I. en een soepel lopende MP afleveren, en je hebt een winner in het arcade race-genre. Frikadel dus Bugbear! ★

PREVIEW | PC | PS3 | XBOX 360



(Door: GTAV)
Ach, Ed wist eerst ook niet hoe de elektronische handrem van zijn Mégane werkte.



(Door: Smakman)



VERWACHTING ***JJ:***

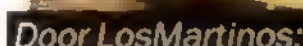
Unbounded heeft niet zo heel veel meer te maken met de oude Ridge Racer-serie, en dat zal sommige fans misschien pijn doen. Maar geloof me, de nieuwe beuk- en scheurmix levert zeker niet minder fun op.



- Lekker simplistisch vermaak.
- Beuken van je tegenstander.
- Editor om zelf circuits te bouwen.
- Het kan ook té oppervlakkig worden.

ARCADE RACER
BUGBEAR / NAMCO BANDAI
MAART 2012

GOTHAM CITY IMPOSTERS



Door LosMartinos:
Oorspronkelijk zou dit een educatieve game worden over het scheiden van afval: Gotham City Composters.

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Als Batman overdag aan het bijkomen is van zijn nachtelijke avonturen, strijden de aanhangers van de gemaskerde misdaadbestrijder tegen de losgeslagen fanclubleden van The Joker. Dat is het idee achter de download-only game Batman Imposters. Jeroen en Jan vonden het een beetje vreemd, maar wel lekker.

Jan: Hihaaaaahahaahaaargh. Een shooter in het Batman-universum? Klinkt wacky niet? En dat is het ook. Een frisse, prettig gestoorde take op het Bats-universum. Wel heel Amerikaans en veel nadruk op rare en gekke gadgets. Het is even omschakelen na de MW3- en de BF3-sessies, wat jij vleermuisman?

Jeroen: Holy Mackerel! Ja, dit is zeker iets anders! En ze dragen vuurwapens? Dat is echt on-Batman! Ik voel het nog niet zo. Het is een beetje vreemd op deze manier.

Jan: Yup. Maf en madness! Het idee is dat Batman zelf niemand doodt maar zijn licht gestoorde aanhangers wel, alsook freaks die de Joker vereren. Vervolgens krijg je dus allemaal heel slecht uitgedoste Batman en Joker wannabees die achter elkaar aan zitten met guns en gadgets. Het is inderdaad vreemd maar aan de andere kant ook weer eens wat anders. Hihiaaargh!

Jeroen: Hmmmm, ik begrijp dat jij hier de hilariteit van inziet. Want laten we eerlijk zijn, jij dost je altijd vreemd uit. Waar ik dan wel weer wat gelukkiger van werd, waren de vele gadets. Want wat ben je zonder gadgets? Juist, gewoon een dude in een strak pak met vleermuisoortjes en een cape.

Jan: Gadgets schoppen kont! Je kunt duidelijk zien dat de ontwikkelaar (Monolith) een spy-shooter verleden heeft met de No One Lives Forever-games. Over grappige shooters-gesproken, hihihihihihiiiiiiieergh. Slik. Gasp. Ademhap. Maar goed, gadgets dus. De grapplehook is simpel maar effectief, maar later krijg je ook rolschaatsen en laarzen met springveren. Het is Inspector Gadget all over the place. Die boemerang is ook geinig, kun je meerdere vleermuissukkels in een keer voor hun zwarte koppies smijten. Gagagagagaga...

Jeroen: Juist. Maar het is en blijft een shooter puur sang. En wanneer ik even wil knallen, pak ik Battlefield 3 er wel bij. Goedgeoliede shooterfun. Ik weet het niet met deze wannabe Batmannen en Jokers die elkaar af lopen te knallen in een DLC-only game. Het is toch een beetje vreemd. Maar aan de andere kant; misschien is er wel een groep die hierop zit te wachten.

Jan: Ja, types als Wouter die een stokbroodje in hun broek krijgen van comic-related games zoals deze, met een knipoog en over de top. Voor die 12 euro zullen er best shooter-spelers die eens wat anders willen of Batman fanboys zijn, die dit digitaal gaan binnenhengelen. Bovendien ontwerp je feitelijk je eigen klasse met vrijgespeelde XP punten. Is dat niet om te gieieieieieiren? Woehahahaaargh....

"Holy Mackerel! Ja, dit is zeker iets anders!"

Jeroen: Daar zit wat in. Zeker wanneer je tot in het oneindige kunt levelen, customizen en weet ik wat nog meer. Het is de Saints Row onder de online shooters. Nog iets anders *RING RING* O, wacht even, telefoon... Ja, nee natuurlijk... we zijn onderweg! Sorry, duty calls!

Jan: Hehehe, wat is die Batman ook voorspelbaar. Hij loopt regelrecht in mijn val. Hehe, Haha. MoewahahaahaahaaaAAAA!!!! ★

Door Rootz:

BIJ DRIE WASBEURTEN EEN GRATIS SUPERSOAKER!

Door Isoside:

GUY WITH WRONG HAIR AND LOOKING LIKE THE JOKER ON 3 O'CLOCK!

CHALLENGES

GCI is een multiplayer game, al kun je wel in je eentje challenges spelen. Op die manier krijg je de verschillende gadgets beter onder de knie en kun je verschillende eremetalen scoren door sneller en beter bepaalde challenges te voltooien.

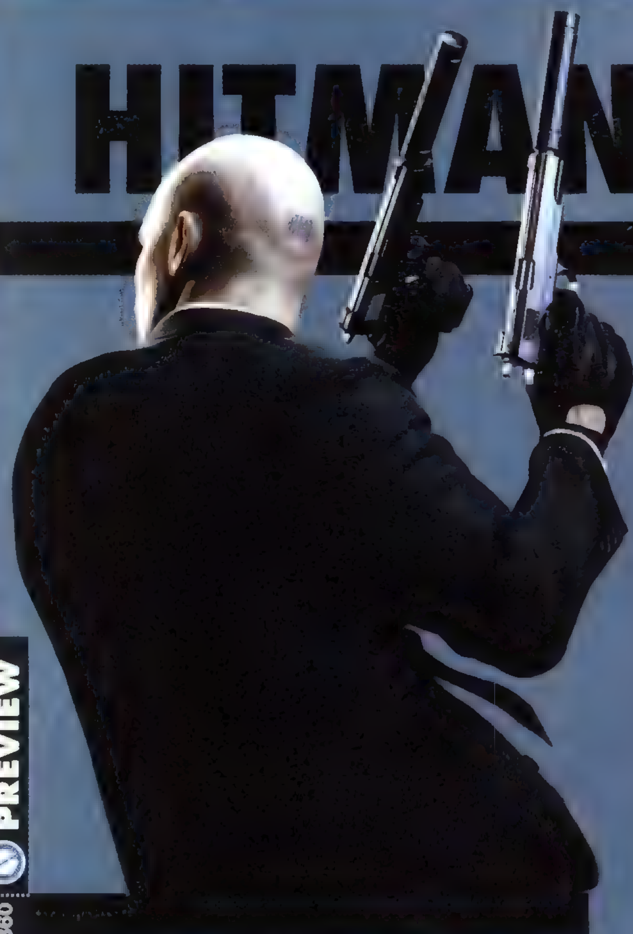
VERWACHTING ***JAN EN JEROEN:***

Beetje vreemd, beetje wacky, aangenaam gestoord en scherp geprijsd. Weer eens wat anders. Ieder dag zalmtartaar met courget en rucola op je boterham is namelijk ook niet alles.

- Veel customize opties & gadgets.
- Volwaardige multiplayer ervaring.
- Controls kunnen nog wat strakker.
- Vrij standaard mapdesign.

ONLINE SHOOTER
MONOLITH /
WARNER BROS. INTERACTIVE
JANUARI 2012

HITMAN ABSOLUTION



In welke game dump je een lijk in een ballenbak, worden nonnen met kogels doorzeefd en kun je de Bijbel gebruiken om vijanden mee dood te slaan? Dat kan alleen in Hitman Absolution. Jan nam een kijkje in Kopenhagen waar de laatste hand aan de game wordt gelegd.

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Het is crunchtime op de burelen van IO Interactive: Hitman Absolution heeft bijna het alpha-stadium bereikt; dat houdt in dat alle content feitelijk af is en de game gelocked wordt. Dan kan er niks meer toegevoegd worden en begint het proces van finetuning, balanceren, bugfixing en poetsen. De spanning is dan ook van de gezichten van de verschillende ontwikkelaars af te lezen.

De grootste

De spanning is eveneens voelbaar bij art director Roberto Marchesi die de presentatie voor zijn rekening neemt. Marchesi vertelt dat Hitman Absolution de grootste Hitman-game is die de studio tot nu toe heeft gemaakt. Bovendien is de 'reis' die Codename 47 deze keer aflegt veel persoonlijker. De jager wordt zelf opgejaagd en hij opereert veel instinctiever dan voorheen.

Deze keer dus geen laptop waar opdrachten op binnenkomen, geen voorkennis en geen gedetailleerde kaart waar je minutenlang naar kijkt en aan de hand waarvan je je planning maakt. In plaats daarvan dien je à la minute te anticiperen en gebruik te maken van de omgevingen en de daarin aanwezige voorwerpen.



Zlatan Ibrahimovic is een grote fan van Hitman.

Orphanage

Marchesi toont me het Orphanage level. Hitman dient in een katholiek weeshuis dat gerund wordt door nonnen, op zoek te gaan naar een jong meisje genaamd Viktoria.

Een groep zwaar bewapende, gemaskerde gasten is ook ter plekke en houdt ongenadig huis. Nonnen worden neergeschoten en het weeshuis wordt volledig ondersteboven gekeerd.

Marchesi licht toe dat hij tijdens de eerste run van het level stealthy speelt en zo min mogelijk zal proberen op te vallen.

Wanneer Codename 47 de eerste kamer van het weeshuis insluipt, ziet hij twee boeven een bewaker martelen. De man - vastgebonden op een stoel - smeekt om z'n leven. Zijn ondervragers zijn duidelijk niet tevreden met z'n antwoorden en schieten hem door een knieschijf. De man schreeuwt het uit van de pijn.

Als speler kun je tientallen dingen doen. Je kunt trachten de bewaker te redden, de goons af te leiden en een voor een om te leggen of beide boeven ineens door het hoofd te schieten.

Marchesi negeert de martelscène echter en sluipt verder. De bewaker sterft. In de volgende ruimte sluipt hij vakkundig van kast naar kast. Af en toe laat hij Codename 47 een bad guy vanachter vastgrijpen, waarna je de keuze hebt voor een non-lethal choke of een lethal neckbrake.

Wanneer hij een baddie heeft uitgeschakeld, dumpt hij 'm snel in een kledingkast. De kale killer kruipt er gezellig bij want



weetje • weetje

De officiële Hitman film was niet eens zo heel slecht en leverde tweehonderd miljoen op. Een tweede film is in de maak.



Zo'n scène waarbij iemand uit de kast komt, is meer iets voor Zlatan Ibrahomovic.


Stealth met een mespuntje geweld.

er komt net een patrouillerend groepje boeven langs.

Wat volgt is een kat en muisspel waarbij Hitman sommige bad guys ontloopt en andere stilletjes uitschakelt en daarna hun lichamen verstopt in de ballenbak van de speelkamer voor de weeskinderen, in een vrieskist of in een afvalluik dat in de kelder uitkomt.

Vermommen

Van bijna iedereen kun je de kleding aantrekken om je te vermommen. Een vermomming werkt zolang je met een of twee vijanden in een ruimte bent. Kom je in een kamer waar heel veel vijanden zijn dan dien je 'instinct' in te schakelen, waarna je 'blend' in de omgeving. Tijdens de E3-demo was dit het moment dat Hitman verkleed als politieagent langs een groep SWAT-leden moest wandelen, hier in Kopenhagen speelt de scène in een kamer vol geboefte.

Speciale acties, zoals 'blenden' kost instinct. Het uitdokteren waar je vijanden zich bevinden en wat hun looproute zal zijn (beide lichten fel oranje op) kost eveneens instinct. Je instinctmeter vult zich weer aan door vijanden geruisloos uit te schakelen, lichamen te dumpen, geen sporen achter te laten en precisieschoten te maken.

Dat laatste zal meer van toepassing zijn voor de speler die een wat brutere aanpak hanteert zoals getoond in de tweede run van hetzelfde weeshuis-level.

Nu zal Codename 47 de bewaker wel redden. Marchesi drukt op een speelgoedrobotje dat op de grond ligt, waarna de twee baddies verschrikt omkijken. Onze favoriete huurmoordenaar heeft inmiddels een fire axe van de muur gepakt en houdt zich schuil achter de piano. De eerste bad guy krijgt de bijl in zijn schedel gepland, waarna het bloed in het rond spuit. De tweede boef schreeuwt en schiet... maar Hitman heeft de bijl alweer opgepakt en raakt middels een snelle worp de sukkel dodelijk in zijn borst.

Heerlijk

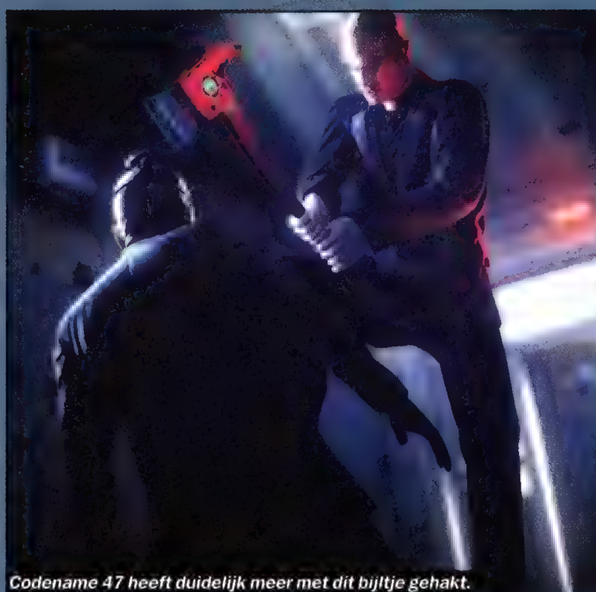
Codename 47 ondervraagt de snikkende bewaker en neemt de man z'n dienstpistool af. De ruimte waar een stuk of acht boeven zich ophielden, en die Marchesi de eerste keer nog links liet liggen, loopt Codename 47 nu wel binnen. De eerste boef wordt gegrepen en als menselijk schild gebruikt, de tweede en de derde krijgen een kogel door de kop terwijl de eerste door een ferme draai aan het hoofd aan z'n einde komt. Hitman neemt vervolgens snel plaats achter een tafel en schiet vanuit cover. Nummer vijf en zes worden doorzeefd, waarna Hitman omloopt en nummer zeven neerslaat met een crucifix uit de pastorie van het weeshuis. De achtste baddie, volledig in paniek, wordt tot pulp geslagen met een Bijbel. Bijna alles in de omgeving wat je op kunt pakken, kun je gebruiken als moordwapen. Heerlijk.

> **"De comeback van Codename 47 zal meedogenloos zijn."**

Slow motion

Tot slot wordt point shooting gedemonstreerd, een slow motion mode die veel instinct kost. Het werkt als volgt: Codename 47 komt een kamer binnen en vinkt vertraagd (een beetje zoals in Red Dead en Splinter Cell: Convinction) diverse vijanden en/of voorwerpen aan. Door bijvoorbeeld een propaantank aan te vinken, trigger je een explosie wat sowieso al meerdere vijanden ineens uitschakelt. Uiteraard kun je point shooting maar beperkt inzetten aangezien het veel instinct kost en het automatisch de rest van de vijanden alarmeert.

Denk nu niet dat Hitman Absolution een shooter is geworden. Marchesi liet bewust twee uitersten zien: super stealthy enerzijds, bruut en actievol anderzijds. Er zijn echter nog talloze andere speelstijlen mogelijk.


Codename 47 heeft duidelijk meer met dit bijltje gehakt.

Veelzijdig

Hitman Absolution is absoluut een van de games die voor dit jaar op mijn verlanglijstje staat. De bekende Hitman gameplay is wat minder rigide dan voorheen waardoor nu ook de meer actiegeoriënteerde speler ermee uit de voeten kan, zonder dat het direct een run & gun shooter wordt.

Puristische fans van het eerste uur kunnen echter ook tevreden zijn, want wie dat wil kan nog steeds als 'Silent Assassin' opereren en zo onopvallend en clean mogelijk z'n kills afwerken. Met elementen uit Batman: Arkham Asylum en Splinter Cell: Conviction heeft de kale killer bovendien meerdere dodelijke speelstijlen tot zijn beschikking. Moorden was nog nooit zo veelzijdig, verleidelijk en fun! ★


Hoe noem je een relaxte kloosterzuster? Non-chalant.

VERWACHTING ***JAN:***
Codename 47 liet voor het laatst van zich horen in 2006, maar zijn comeback zes jaar later zal meedogenloos zijn. Deze meeslepende, macabere, moorddadige speeltuin schreeuwt om steeds weer opnieuw verkend te worden...



- Kies je eigen assassin speelstijl.
- Hoge replaywaarde.
- Sfeervol beeld en geluid.
- Onduidelijkheid over wapenkeuze en savepoints.

STEALTHY SHOOTER
IO INTERACTIVE / SQUARE-ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
2012



I AM ALIVE

In 2008 zagen we al een trailer van I Am Alive, een project waar ook Jade Raymond aan mee zou werken. Dat beloofde dus wat! Toen werd het stil. Tot er afgelopen maand opeens een disc werd afgeleverd. Jeroen was er het eerste bij, maar daar had ie al snel spijt van…

PREVIEW | XBOX 360 | PS3

Ubisoft Shanghai

De reden waarom I Am Alive zo matig is uitgewerkt, zal waarschijnlijk te maken hebben met het feit dat het grootste gedeelte van Ubisoft Shanghai, die voor de game verantwoordelijk is, werkt aan Far Cry 3. Hopelijk wordt in die game wat meer geld en mankracht geïnvesteerd.

Vanzelfsprekend hebben we I am Alive de afgelopen drie jaar niet helemaal uit het oog verloren. Zo wisten we dat de game compleet op de schop was gegaan, en er zelfs over werd gedacht om het spel helemaal te schrappen.
Uiteindelijk werd besloten de game toch uit te geven, echter niet op een disc maar als download.

Grijs en grauw

Natuurlijk begrijp ik dat wanneer je een downloadable game ontwikkelt, je daar slechts een klein team op zet en dat je daar geen miljoenen aan ontwikkelingskosten in steekt. Maar dan hoef je toch nog geen product af te leveren dat zo ongelooflijk zielloos, lelijk, matig en lelijk (of had ik dat al gezegd?) is?
De game vertelt het verhaal van een overlevende, van een aardbeving die een complete stad naar de tyfus heeft geholpen. Je bent echter niet de enige die deze ramp overleefd heeft, want er liggen overal gasten op de loer die je een kopje kleiner willen maken. Tja, dat is nu eenmaal wat mensen doen als een stad naar de klote is.

"Ongelooflijk zielloos, lelijk en matig."

Blijkbaar heeft de aardbeving ook alle kleur uit de stad geschud, want de complete omgeving is gehuld in een grijze, grauwe waas. Een korrelig filter moet de matige graphics enigszins verhullen, maar slaagt daar in het geheel niet in.

Overleven

Ook verder kan ik nauwelijks enthousiast worden over mijn eerste stapjes in I Am Alive. Ik klom over een brug waarbij ik mijn staminabalkje nauwlettend in de gaten moest houden. Ik intimideerde wat bewoners met een ongeladen pistool, vermoordde er een paar met een groot mes en klom weer verder over allerlei obstakels heen.
Het voelde een beetje alsof ik een survival horror game aan het spelen was, maar dan zonder horror en de wil om deze ellende te overleven ★

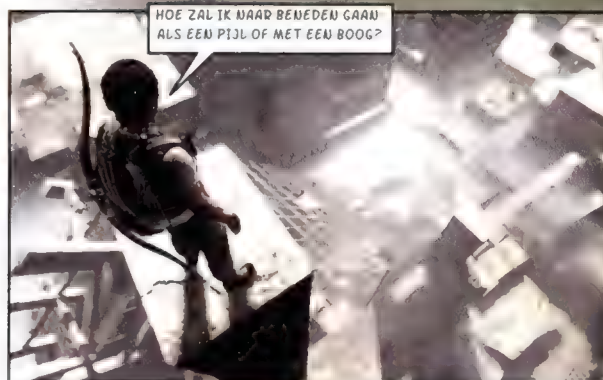


weetje • weetje

Ondanks eerdere berichten blijkt Jade Raymond (top ontwikkelaarster bij Ubisoft) helemaal niet aan het project te hebben gewerkt. En dat is te zien ook.



Dat doet me denken aan die boyband van vroeger… New Blocks on the Kids.



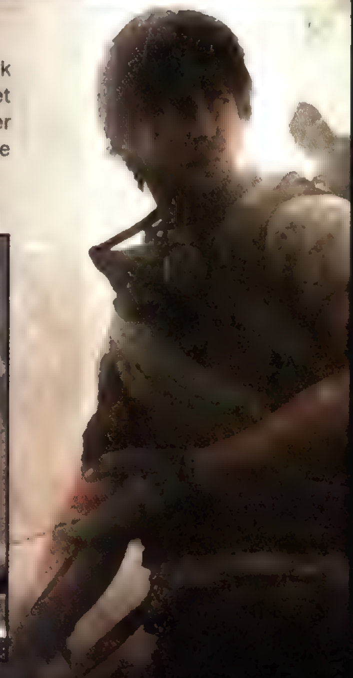




Nu is 't effe hangen, straks weer wurgen.



Held…





VERWACHTING JEROEN:

Nee, sorry het kon me allemaal gewoon niet pakken, en ik ben bang dat de uiteindelijke game daar niet veel aan zal kunnen verhelpen. Jammer voor Ubi, maar I Am Alive gaat 'm echt niet worden.

- Origineel concept.
- Ziet er niet uit.
- Verhaal kan niet boeien.
- Afwerking laat behoorlijk te wensen over.

SURVIVAL GAME
UBISOFT SHANGHAI / UBISOFT
NNB

PS VITA

HANDHELD MET EEN HOOG MUST-HAVE GEHALTE

22 Februari verschijnt de PS Vita in Europa. Jan vloog daarom naar Londen voor een uitgebreide handson, maar ook de rest van de redactie heeft er natuurlijk zijn mening over (het zal eens niet...). Get ready voor de voorbespreking van Sony 's glimmende handheld.

Rear Touch Pad: levert aanvullende, alternatieve besturingsmogelijkheden op

Afmetingen: 182.0 x 18.6 x 83.5mm

Sixaxis bewegingssensor



5 Inch OLED scherm: (16:9), 960 x 544, in staat om ongeveer 16 miljoen kleuren af te spelen. Doet tevens dienst als touchscreen

3G/Wi-Fi of Wi-Fi only

Traditionele actieknoppen

Dual Analoge Sticks: ideaal voor shooters en third-person actiegames

Dat de PS Vita een krachtige en veelzijdige handheld gaat worden, lijkt inmiddels wel bij iedereen binnengekomen. Zelf omschrijft Sony de PS Vita als 'The Ultimate Portable Gaming Experience' en daar zouden ze zomaar eens gelijk in kunnen krijgen.

LOOK & FEEL

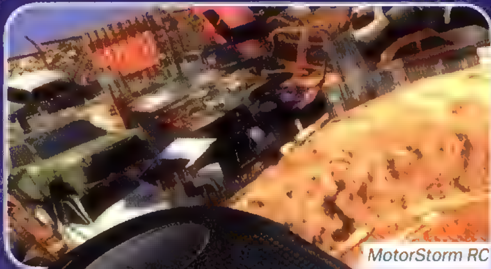
De PS Vita is veel lichter dan je zou denken, de besturing van games is dankzij de twee analoge pookjes en het touchscreen heerlijk vertrouwd en intuïtief, en de kleuren en de details die het waanzinnig mooie scherm tevoorschijn tovert, zijn om je vingertjes bij af te likken. De PS Vita heeft als gadget dan ook een zeer hoog must-have gehalte; daar lijkt iedereen het wel over eens.



Jan: Qua design, doet Sony het vrijwel altijd goed. De PlayStation 3 maar ook de PSP en de PSP Go vond ik fraai ontworpen. De PS Vita steelt echter de show met zijn waanzinnige



Ninja Gaiden: Sigma


MotorStorm RC


LittleBigPlanet

Camera voor, camera achter



Virtua Tennis 4

SONY'S EIGEN LAUNCHGAMES

- Escape Plan
- Everybody's Golf
- Hustle Kings
- Little Deviants
- ModNation Racers: Road Trip
- MotorStorm RC
- Reality Fighters
- Top Darts
- Uncharted: Golden Abyss
- Unit 13
- WipEout 2048



scherm. Dat ding is zo mooi en heeft zulke levendige kleuren, dat wil je gewoon aflikken. En die twee pookjes... eenmaal met de PS Vita gespeeld en je wilt nooit meer anders.



Samuel: Ondanks dat ik nog weinig met de PS Vita heb kunnen spelen, ben ik erg onder de indruk van het apparaat. Hij ligt lekker in de hand en heeft die mooie, stijlvolle, duurzame 'feel & finish' die de meeste Sony-apparaten hebben.



Wouter: Hoewel ik de Vita als enige op de Aarde nog niet fysiek heb vastgehouden, lijkt het me een fantastisch apparaat. Sterk, snel, slick, hardcore; alles wat een 3DS niet is, zeg maar. Oké, dat is te kort door de bocht, maar het apparaatje van Sony schreeuwt wel harder 'BETAST MIJ'!



JJ: Een prachtige handheld die goed in de hand ligt en eindelijk echt geschikt is voor alle games die je normaal op je consoles speelt. En daarmee doet Sony wat Nintendo op de 3DS nalaat: een apparaat maken waar je overal optimaal op kunt gamen.



Ward: Een geil hebbedingetje is het zeker, maar dat is niet genoeg om me over de streep te trekken.

DE GAMES

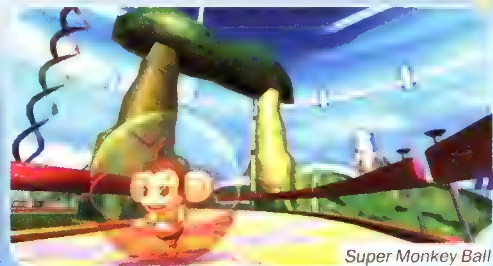
Niet geheel onbelangrijk zijn de launchgames en met name de ondersteuning van third-party uitgevers op lange termijn. Voor nu ziet het er goed uit voor de PS Vita. Er is een sterke line-up aan games beschikbaar bij launch van zowel Sony zelf (elf games) als van third-party uitgevers. Bovendien zijn er nog een hele sloot Vita-games in de maak, dus aan speltitels geen gebrek.



Samuel: In het belangrijkste aspect, de games, heb ik het volste vertrouwen: ze zien er grafisch verbluffend uit en de spellen die ik heb gezien, zijn een goede selectie van AAA-titels en kleinere, kunstzinnige games.



Jan: Ik zie nu al flink wat Vita-games die ik straks wil spelen. Uncharted is een must maar ook het fraaie Escape Plan heeft een ongekende aantrekkingskracht. Vergeet echter ook titels als ModNation Racers en LittleBigPlanet niet; spellen die uiteindelijk makkelijker


Super Monkey Ball



Dungeon Hunter

te besturen worden op de Vita dan op de PS3, zonder aan content in te boeten. En omdat third en first-person shooters eindelijk lekker spelen, warm ik mijn vingers ook al op voor Resistance en Unit 13. Tenslotte mag FIFA 12 niet onbesproken blijven, dat wordt de ultieme footie on the go!



JJ: Het zijn de games die het verschil moeten maken. Als de games niet onderscheidend zijn van die van de mobiele telefoon, sneuvelt de PS Vita. Kijk maar de PSP Go. Briljant apparaat, niet genoeg goede games, einde handheld. Maar wat dat betreft ziet 't er veelbelovend uit.

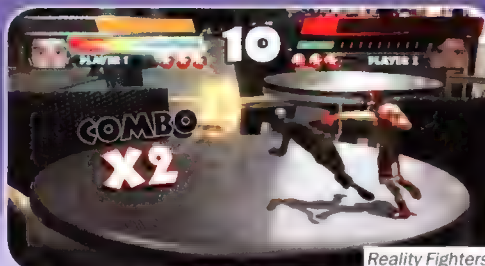
CONCURRENTIE

Toch is er niet alleen maar reden tot gejubel, want het multimedialandschap is de laatste jaren flink veranderd. Concurrent Nintendo verslikte zich behoorlijk in de 3DS en kwam al na vier maanden met een aanzienlijke pricedrop. Het aantal beschikbare titels op en vlak na de lancering was dan ook niet om over naar huis te schrijven. Wat zegt dit over het potentiële succes van de PS Vita?

Als je de twee handhelds naast elkaar legt, niet zo heel veel want het zijn qua mogelijkheden echt twee totaal verschillende apparaten en dat zie je ook terug in de prijs van de hardware. Maar plaats je de PS Vita in het totale landschap van de multimedia informatiedragers anno nu, dan zijn er veel meer kapers op de kust die strijden om de tijd van de consument.



Jeroen: De PS Vita heeft veel allround functies naast gaming, maar is toch vooral een echte handheld. En wat dat betreft is ons gedrag tijdens het reizen toch wel wat veranderd. Ik ben in ieder geval meer bezig met informatie opslurpen via mijn smartphone dan dat ik nog game onderweg.



Reality Fighters



Ward: Dat een mobiele telefoon tegenwoordig ook games heeft, is niet de belangrijkste bedreiging voor een handheld, vind ik. Het zit 'm voornamelijk in het feit dat ook ik m'n reistijd liever doorbreng met een smartphone dan met een handheld. Ik kan daar veel meer mee. Op de Vita kun je bijvoorbeeld niet internetten en gamen tegelijkertijd. Dus direct, maar voornamelijk indirect vormen mobieltjes een bedreiging voor handheld gaming.



Jan: Dat kan wel zo zijn, maar als ik elf uur naar Los Angeles vlieg - en dat gebeurt nog al eens - staat de mobiel uit. Door de PS Vita heb ik nagenoeg dezelfde ervaring die ik thuis ook heb op mijn grote consoles. Ik teken daarvoor. Hetzelfde geldt voor die vrije uurtjes op vakantie. Ga je dan de hele dag Nu.nl lopen checken of ga je lekker gamen? Ik weet het wel.



JJ: Bij veel games vind ik de telefoon of m'n tablet ruk spelen, maar qua tijdbesteding in z'n algemeen is er veel veranderd. Vroeger had je je handheld voor de saaie momenten onderweg. Nu heb je een telefoon. En twee van die dingen in je zak meenemen? Ik weet het niet...



Samuel: Als de Vita er in slaagt om het goed te doen tijdens zijn run, dan denk ik dat dit de laatste 'generatie' voor conventioneel handheld-gaming is. De Vita heeft technisch gezien alles in huis om dezelfde rol te vervullen die


Rayman Origins

Uitgelicht

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

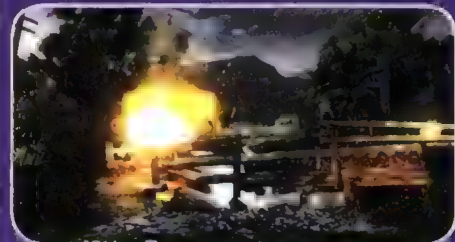
Uncharted op de PS Vita begint langzaam uit te groeien tot het kroonjuweel van Sony's nieuwe handheld.

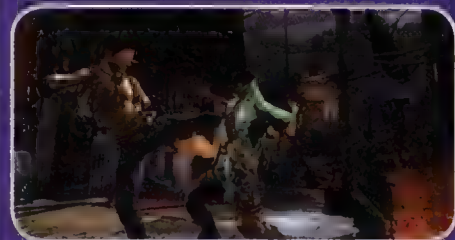
Het betreft een heuse prequel op de eerdere Uncharted-delen waarbij Drake het geheim achter een vierhonderd jaar oude Spaanse expeditie moet ontrafelen, en daar hoort natuurlijk een legendarische, verloren stad bij vol verborgen schatten.

In Golden Abyss kun je alles doen wat de sympathieke schattenzoeker ook op de PS3 kan: klimmen, klauteren, hangen aan richels, schieten (al dan niet vanuit cover) en ga zo maar door.

Na het grafische geweld van Uncharted 3 is de PS Vita-versie wel een stapje terug maar nog steeds oogt Golden Abyss erg mooi. Wel lijkt met name het klimmen en klauteren een hoog n00b-gehalte te hebben, want je hoeft slechts met je vingers over het scherm te aaien om Drake z'n route te laten volgen.

Uiteraard kun je ook gewoon met de traditionele knoppenbesturing spelen. Sowieso zal de nadruk wat meer op exploratie en puzzelen komen te liggen, en wat minder op schieten. Wel speelden we een segment waar Drake 'pinned down' was en hij een vrouwelijke sidekick van afstand in veiligheid moest brengen door met een sluipschuttersgeweer aanstormend geboefte om te leggen. Erg leuk is daarbij de manier om de sniperrifle in zoom te gebruiken; dat doe je door de Vita te kantelen, en dat werkt prima!





THIRD-PARTY LAUNCHGAMES

- Army Corps of Hell (Square Enix)
- Disgaea 3: Return (Game World)
- Dungeon Hunter: Alliance (Ubisoft)
- F1 2011 (Codemasters)
- FIFA 12 (Electronic Arts)
- Rayman: Origins (Ubisoft)
- Ridge Racer (Namco Bandai)
- Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (Capcom)
- Virtua Tennis 4 (SEGA)

Uitgelicht

UNIT 13

De third-person shooter Unit 13 komt van de makers van SOCOM en MAG en is een zogenaamde score-based shooter waarbij je solo, in co-op of tegen vrienden, mag schieten in een hedendaagse setting. Je kiest uit zes klassen, te weten: Infiltrator, Sniper, Soldier, Technician, Point Man en Support en het spel kent een tactisch sausje.

Als speler ben je lid van een speciale militaire eenheid met als doel de wereld te verlossen van terroristen, warlords, drugshandelaren, dictators en belastingambtenaren [grapje van Jan - Ed] in de uithoeken van onder meer Afrika, het Midden-Oosten en Zuidoost-Azië.

Wanneer je een level succesvol doorlopen hebt, speel je HVT (High Value Targets) vrij waar je dan meteen je vrienden van op de hoogte kunt stellen. Je mag vervolgens dat level (er zijn er 36 verdeeld over negen continenten) opnieuw spelen, alleen nu met een extra lastig uit te schakelen vijand erin verstopt. Replay verzekerd dus.

Via leaderbords en uitgebreide statistieken kun je elkaars scores bekijken en trachten te verbeteren. Zijn er vrienden met een PS Vita in de buurt? Dan kun je via de NEAR-functie meteen al je prestaties delen, waarmee ook de 'kijk mij eens goed zijn' component aanwezig is.

Unit 13 wordt dan ook een prestatiegedreven game, al kun je als minder bedreven schietgrage gamer ook in co-op samen met een maatje op stap.

De controls zijn perfect en laten je dekking zoeken, vanuit cover schieten, sluipen en knallen, en Zipper Interactive belooft na launch voortdurend nieuwe challenges online te zetten zodat je feitelijk nooit uitgespeeld raakt.





Uitgelicht

ESCAPE PLAN

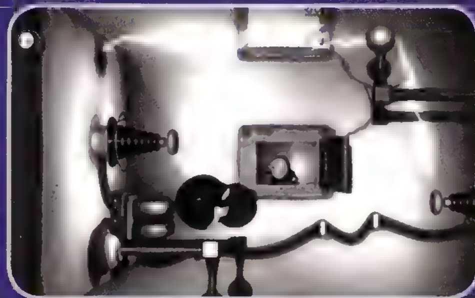
Het fraaie, zwart-wit vormgegeven platform-adventure Escape Plan heeft al veel spelers verleid met zijn unieke vormgeving en donkere humor.

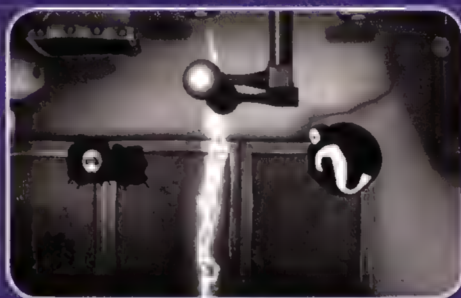
Het doel van de game is simpel: loods twee vreemde kereltjes veilig door levels vol boobytraps en gevaarlijke machines. Denk aan een knipogende Tim Burton-versie van Limbo waarbij de twee mannetjes - de magere Lil en de bolle Laarg - op 101 gruwelijke manieren aan hun einde kunnen komen.

Het komt er op neer dat je van links naar rechts, maar soms ook van boven naar beneden, een hele reeks kamers moet doorkruisen vol lopende banden, enorme hamers die je willen pletten, messen, brandende ovens, giftige vloeistoffen, stroomstoten, afgronden, luiken die opeens opengaan, voorwerpen die naar beneden vallen, enzovoort.

Dat je je twee koddige personages meer dan eens een pijnlijke dood in zult jagen, staat van te voren al vast.

De game is grotendeels met het touchscreen te besturen maar is verre van makkelijk. In een tijd waarin games spelers opzichtig bij de hand nemen, is Escape Plan zelfs opvallend lastig en dus zul je sterven, sterven en nog eens sterven... maar altijd met een dikke glimlach om je mond.







Army Corps of Hell



Asphalt Injection

bijvoorbeeld een iPod Touch al vervult, inclusief touchscreen en 'app-markt' voor kleine, snelle games, maar ik betwijfel of de consument dat ook zo zal zien. Een grote groep heeft de handheld onbewust al ingewisseld voor andere draagbare lifestyle-apparaten.'

DE PRIJS

En dan is er natuurlijk nog de prijs. De PS Vita kost een bom duiten. Gaan gamers straks 249 euro voor de Wi-Fi versie of 299 euro voor het 3G/Wi-Fi model neerleggen? Maakt dat de PS Vita niet bijna automatisch een handheld puur voor de hardcore gamer met veel geld?



Jan: Het is best een flink bedrag, ja. Voor hetzelfde geld heb je ook een PlayStation 3. Niet zo vreemd echter, aangezien het apparaat in veel gevallen dezelfde functies heeft als de PS3 en op sommige punten zelfs meer kan. Maar er zijn niet alleen maar hardcore games, denk ook aan titels als LBP, ModNation Racers, FIFA 12 en Everybody's Golf. Sony wil in eerste instantie wel de trouwe PlayStation gamer bedienen die nu een PS3 thuis heeft staan en ook een PSP in huis haalde. Die zal ook niet teleurgesteld zijn in dit apparaat.



Wouter: Ik denk dat de PS Vita in theorie leuk kan zijn voor iedereen, maar zonder geld kom je natuurlijk niet ver. Het lijkt inderdaad wel erg hardcore te worden, maar dat leek de 3DS voor de launch ook. Sowieso logisch, want hardcore gamers zijn de enigen die het apparaat nu al nauwgezet in de gaten houden. De 'casuals', die ontdekken het ding ergens na de lancering wel, dus die zijn van latere zorg.



JJ: Een handheld die puur gemaakt is om te gamen, is altijd leuk voor gamers. En ja, dat ding kost geld dus dan heb je centen nodig. Als Sony zich fanatiek op die doelgroep richt, dan kan het nog wel eens wat worden met de Vita.



Jeroen: Ik denk dat de PS Vita met name geschikt is voor de gamer die niet zonder gamen kan. Die speler die overal waar hij is de vetste games wil spelen.'

PS VITA GAMES DIE NA LAUNCH ZULLEN VOLGEN

- Asphalt: Injection
- Assassin's Creed
- BioShock
- Call of Duty
- Dynasty Warriors Next
- Lego Harry Potter: Years 5-7
- LittleBigPlanet
- Michael Jackson: The Experience HD
- Mortal Kombat
- Ninja Gaiden: Sigma
- OddWorld: Stranger's Wrath
- Resistance: Burning Skies
- Shinobido 2
- Silent Hill: Book of Memories
- Super Monkey Ball: Banana Splitz
- Supremacy MMA
- Street Fighter X Tekken
- Tales from Space: Mutant Blobs Attack
- Touch My Katamari



CHECK DIT EN WORD LID!

OP = OP!

"KIES

TUSSEN

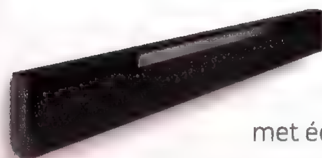


GELUID

EN STIJL."

NIEUW **CineMate® 1 SR**

digitaal home cinema-luidsprekersysteem



Nu kunt u genieten van prachtig home cinema-geluid zonder uw kamer overhoop te halen. Dit is mogelijk dankzij een Bose-innovatie die kamervullend en ruimtelijk geluid produceert met één zichtbare luidspreker die mooi onder uw tv past. Door de draadloze verbinding met de Bose®-luidspreker kan de Acoustimass®-module uit het zicht worden geplaatst. Luister naar het CineMate® 1 SR-systeem en ervaar zelf hoe Bose uw idee over home cinema kan veranderen.



Ga naar Bose.nl/cinemate of bezoek de geautoriseerde Bose-dealer voor een demonstratie

BOSE®
Better sound through research®

REVIEWBLAD

TOPSCORE

FINAL FANTASY XIII-2



GOLD AWARD



PUZZELDUEL

LAYTON VS NOIR

(PAG. 066)



NIEUWE VERSLAVING

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

(PAG 058)



GRIEZELEN IN 3D

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

(PAG. 064)

Mijn 5 centen - Na de lawine aan eindejaarstoppers is het inmiddels een tikkie rustiger aan het gamesfront. Hoewel, een MMO als Star Wars: The Old Republic geeft allesbehalve rust. Nadat ik World of Warcraft een paar jaar geleden met pijn in m'n hart verlaten heb, heeft BioWare's spelletje me toch weer aardig in de tang. Niet zo gek want na de teleurstelling van The Force Unleashed 2, laat BioWare zien dat Star Wars nog steeds cool kan zijn. Echt rustig wordt het de komende maanden sowieso niet, want het eerste kwartaal van 2012 kent behoorlijk wat dikke games (Mass Effect 3 anyone?) alsook de launch van de PS Vita. Daarnaast heb ik op het moment van schrijven al weer de nodige perstrips in de planning staan waaronder eentje naar het altijd bruisende Rome. Of de game een toppertje wordt, lees je volgende maand, maar alleen al voor de koffie is dat reisje voor mij de moeite waard. Dopio Espresso, amore mio! - Jan



GOLD AWARD *FINAL FANTASY XIII-2

*STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

*SOULCALIBUR V

*RESIDENT EVIL: REVELATIONS

*PROFESSOR LAYTON EN DE MELODIE VAN HET SPOOK

*JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES

GOLD AWARD *INFINITY BLADE II

*TALES OF THE ABYSS

*TEKKEN: HYBRID

*SUPER POKÉMON RUMBLE

GOLD AWARD *ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



REVIEW PS3 XBOX 360

FINAL FANTASY XIII-2



In Final Fantasy XIII-2 ga je aan de slag met Serah, het jongere zusje van Lightning. Ward ging met haar daten en kwam erachter dat deze jongedame heel anders in elkaar steekt dan haar zus, maar ook in veel dingen op haar lijkt. Hij viel als een blok voor het jonge ding...

Het was heerlijk om mijn tijd door te brengen met Lightning in de eerste FF XIII. Ondanks het wat trage, vage, lineaire verhaal werd ik door de game gegrepen en bracht ik zonder moeite tientallen uren door met de rozeharige jongedame en haar vrienden. Ze zag er prachtig uit, speelde lekker weg, maar ze had ook wel iets beklemmends en een gebrek aan diepgang.

Bij de aankondiging van de sequel FF XIII-2 groeide bij mij de hoop dat haar zusje Serah mij nog meer zou kunnen bekoren.

Het leukste zusje

Tijdens mijn eerste uren die ik in XIII-2 rondzwierf, voelde ik me een beetje onwennig. Eén ding was echter meteen duidelijk: ik was met het leukere zusje van de twee FF XIII-chicks aan het stoeien. Het zusje ziet er net zo lekker uit, maar geeft me meer vrijheid en biedt meer afwisseling.

Met beide zusjes is weinig mis, maar Serah is verreweg de leukste van de twee, en dat heeft een aantal duidelijke oorzaken.

Alles op zijn tijd

Daar waar Lightning me door al haar heuvels en dalen leidde en me precies vertelde wat ik waar moest doen, mag ik nu zelf een beetje experimenteren. Het verhaal dat zusje Serah vertelt, is een stuk duidelijker en boeiender. Daarnaast gebruikt ze gelukkig niet om de haverklap van die vreemde en onnavolgbare termen als L'Cie, Fal'Cie en Focus.

Zo nu en dan vraag ik haar om wat uit te wijden over locatie A en tijdsperiode X. Deze side missions hebben niet altijd iets te maken met het hoofdverhaal, dat gaat over reizen door de tijd om de wereld te redden, maar kunnen wel het sluitstuk van het verhaal beïnvloeden.

Wat ik eerder met Lightning heb beleefd, staat enigszins los van de gebeurtenissen in dit deel, maar het heeft me wel goed voorbereid op deze plezierreis met Serah. Je weet toch even iets beter wanneer je waar welk knopje in moet drukken. Als je snapt wat ik bedoel...



weetje • weetje

In het menu zit een optie om het verhaal van de eerste FF XIII in je op te nemen. Alles wordt netjes voorgelezen, dus leun lekker achterover en laat je rustig bijpraten. Beter is het natuurlijk om FF XIII gewoon in huis te halen, maar voel je dus niet verplicht.

Daarnaast mag ik met Serah dingen die ik leuk vond, gewoon helemaal opnieuw doen en daarbij iets andere keuzes maken.

Het blijven zusjes

Eén ding staat dan ook als een paal boven water: Serah geeft mij een veel beter en fijner gevoel dan haar zus. Maar ja, ze is en blijft natuurlijk altijd nog een bloedverwant.

Dat betekent onder andere dat ze op dezelfde manier heeft leren vechten. Je mag alleen haar, of de andere hoofdrolspeler Noel, van instructies voorzien tijdens de gevechten. Battles die ik afwerkte door op de auto-battle knop te drukken en tactisch te wisselen van gevechtsrollen in de vorm van paradigma's. Dit systeem werkt prima en houdt het tempo er lekker in. Het is echter meer



gericht op iemand die van (oogstrelende) actie houdt, dan op iemand die heel nauwkeurig tijdens het gevecht telkens de juiste optie wil kiezen.
Persoonlijk vind ik het wel fijn dat beide zusjes van actie houden in plaats van te gedetailleerde, trage worstelpartijtjes. Gewoon bam, knallen met die hap!

Serah houdt van dieren

Daar waar Lightning niet van dieren hield, is Serah er dol op. Ieder beest dat ze tegenkomt, neemt ze mee naar huis. Die traint ze dan zodat ze met haar en Noel mee kunnen vechten. Zo vult zo'n beest de derde plek in van het team en kent 't maar één specifieke rol.
Serah kan echter niet al die beesten meenemen op reis en heeft maar plek voor drie van die mormels in haar paradigma's. Met de rest zit ik nu opgescheept. En daar begint het gezeik.

Serahs minpunten

Hoe leuk Serah ook is, ze heeft net als haar zus een aantal punten waar mensen zich aan zouden kunnen storen.
Het belangrijkste punt is het gebrek aan diepgang die beide zusjes bieden. Zo deed je in het RPG-gedeelte van FF XIII-1 niet veel meer dan je rollen per persoon zo goed mogelijk uitbouwen. Je kon je wapens en accessoires wel levelen en wisselen, maar dat deed ik in ieder geval nauwelijks. Als ik het al deed, gebruikte ik vaak de automatische functie 'optimize'. Hetzelfde gold voor de gevechten die ik, door het gebrek aan diepgang en de noodzaak van handmatige input, voerde met de auto-battle functie.





"Het speelt lekker weg en ziet er prachtig uit."

In FF XIII-2 blijft dit probleem bestaan. De winkelopties zijn echter zwaar versimpeld en dat heeft dan wel weer iets positiefs. Zo wordt er in ieder geval niet de schijn opgehouden dat Serah wél over diepgang zou beschikken. Een nadeel is echter dat in plaats van een zwijgend computerpaneel er nu een irritant wijf, verkleed als chocobo, spul aan je verkoopt. Die mogen ze van mij gelijk afschieten; doe mij dan maar een paneel.
Ook het Crystarium is verder versimpeld en daarin zie je wederom dat de focus gewoon op actie ligt. Wie had gehoopt dat het levelen, inzetten en trainen van je monsters nog enigszins diepgang zou bieden, komt net als in FF XIII dus een beetje bedrogen uit.

Deze sequel is daardoor net zo toegankelijk als zijn voorganger en zal (ook) andere mensen aanspreken dan de diehard fans. Het zal de fans die gehoopt hadden op een diepere liefdesverhouding daarom mogelijk teleurstellen.
En voor zij die extreem hoog inzetten: een trio zit er helaas ook nog niet in.

Productiewaarde

Zelf kan ik me echter nauwelijks storen aan dit gebrek aan diepgang. Dit miste ik niet bij FF XIII en door het afwisselende karakter van FF XIII-2 heb ik me er daar ook nooit echt aan gestoord.
Net als het eerste deel kent deze opvolger namelijk een erg hoge productiewaarde. Alles is tot in de puntjes afgewerkt, het speelt lekker weg en ziet er prachtig uit.
De uren aan gameplay zijn je centjes dan ook meer dan waard, maar hou wel in je achterhoofd dat ook deze game gericht is op actie in plaats van het in detail uitbouwen van een personage. ✪


Als je die review van Ward leest, is ie wel erg te spreken over die Serah. Ik zou bijna zeggen, Ward is Serahpositief...

SCORE 91

Het was fantastisch en veel leuker om te stoeien met Serah dan met Lightning, maar beide dames houden net als ik vooral van actie. Had je gehoopt op meer diepgang dan moet je wellicht een puntje van het cijfer aftrekken.

WARD



Na 25 uur moest mijn eindbaasgevecht nog beginnen, en veel side missions had ik overgeslagen. Dus maak er maar het dubbele van.

25+ UREN



BASICS

RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
3 FEBRUARI 2012

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC

PC REVIEW

WEET JE ZEKER DAT DEZE ANALE ZETPILSCHIETER NOG NIET EERDER GEBRUIKT IS?

JA! SCHIET NOU MAAR GEWOON! MAAKT NIET UIT, HET IS STERREN-OORLOG!

BioWare's langverwachte Star Wars MMO ziet eindelijk het licht. Jan dook onder in een Galaxay far, far away en kan niet anders dan concluderen dat BioWare het 'm helaas geflikt heeft! Helaas? Hoezo? Jan, leg dat eens uit?

Jaren geleden speelde ik World of Warcraft. Sterker, ik was bij de allereerste onthulling van WoW op de ECTS (de Engelse variant van de E3, deze beurs bestaat al eeuwen niet meer). Ik probeerde JJ uit te leggen dat Blizzard aan een ambitieuze online actie-RPG werkte waarmee heel veel mensen tegelijkertijd op verschillende servers met en tegen elkaar op avontuur konden. JJ haalde zijn brede schouders op. Hij heeft nooit veel met orcs en elfjes gehad.

Toen WoW uiteindelijk verscheen, spendeerde ik uren, dagen, weken en maanden aan de game maar op een gegeven moment was ik er klaar mee. Het kostte me te veel tijd, te veel energie en ik kwam nauwelijks nog aan andere games toe. Ik hou van Warcraft en Blizzard-spellen, maar WoW moest ik, met pijn in het hart, verlaten.

De aankondiging van TOR (The Old Republic) onderging ik dan ook met gemengde gevoelens. Een van mijn meest geliefde ontwikkelaars (BioWare) komt met een MMO in misschien wel mijn meest geliefde universum (Star Wars)... Damn you, BioWare! Waar haal ik opnieuw de tijd vandaan?

Allemaal gelijk

Waar ik de tijd vandaan heb gehaald, weet ik eigenlijk nóg niet, maar ik ben TOR inmiddels met veel plezier aan het spelen, al was het begin wel even vreemd. Want hoort een Jedi Knight niet sterker te zijn dan een Trooper of een Smuggler? Natuurlijk, maar in een MMO begint iedereen op hetzelfde punt. Of je nu met een lichtzwaard loopt te zwaaien of een gunslingerende Han Solo wannabee wilt zijn, je bent bij de start allemaal onervaren en even sterk.




Ik geef toe, het is verwarrend maar dit beest heet dus een neushoorns.

CIJFERTJES

- In totaal hebben twee miljoen (!) spelers meegedaan aan de bètatest van The Old Republic.
- De ontwikkeling zou naar men zegt ruim $125 miljoen hebben gekost, en daarmee is TOR veruit de duurste game ooit.
- Analisten verwachten dat ruim twee miljoen spelers een betaald abonnement zullen nemen.
- EA denkt met een abonneebestand van een half miljoen uit de kosten te komen.

★ NU OP PU.NL:

DE ULTIEME SWTOR GUIDE!

Snap je de ballen van Star Wars: The Old Republic omdat je nog nooit een MMO hebt gespeeld? Wouter biedt de helpende hand en zorgt ervoor dat je binnen no-time n00b af bent aan de hand van twee handige guides. Check 't op:

PU.nl/SWTORguide1

PU.nl/SWTORguide2





Maar als je je over het feit heen zet dat je niet meteen als een volleerd Jedi iedereen kan doorklieven met je zoemende blauwe lichtstraal, kun je beginnen aan een van de leukste MMO's sinds jaren.
Je kunt kiezen uit vier verschillende klassen aan de kant van de Galactic Republic (Jedi Knight, Jedi Consular, Trooper en Smuggler) en vier bij de Sith Empire (Sith Inquisitor, Bounty Hunter, Sith Warrior en Imperial Agent). Iedere klasse heeft een eigen achtergrondverhaal, startwereld en unieke skills en wapens.



Geen Messias

Vooraf werd TOR bestempeld als de nieuwe Messias in MMO land. Het grote BioWare zou het MMO-genre op zijn grondvesten laten schudden. Om maar meteen met de holografische deur in huis te vallen... dat is niet het geval. TOR is een traditionele MMO, die qua combat heel conservatief is. Ook de queesten, hoe goed ingebed ook in de bij vlagen overrompelende verhaallijnen, zijn vaak nog steeds de bekende fetch-opdrachten. Dood dit, dan krijg je dat, haal zus, dan word je beloond met dat.
Maar dat is helemaal niet erg want de aankleding en sfeer zijn op en top Star Wars. Dat alle dialoog gesproken wordt, geeft de verhalen en queesten enorm veel diepgang mee. Je hebt daadwerkelijk het idee dat je onderdeel uitmaakt van een groter geheel.
Iedereen die de game speelt, zal versteld staan van de vele details van TOR. Of je nu aan boord van een enorm ruimteschip bent of op het prachtige Coruscant belandt, alles ziet er even kleurrijk, gedetailleerd en echt Star Wars uit.
De eerste keer dat je bijvoorbeeld door de Council Building rondloopt, is zwaar indrukwekkend. Het is daarom ook best wel gek dat BioWare haar personages een cartoony look heeft meegegeven. Meestal stoorde ik me er niet aan maar sommige personages vond ik echt te kiddy ogen. Hetzelfde geldt voor de stemmen; de meeste zijn prima maar er zitten ook een paar van het kaliber Jar Jar Binks bij.

"Een van de leukste MMO's in jaren."





Dynamiek

De combat is, zoals ik al zei, traditioneel. Je hebt de close combat spelers, de 'van een afstandje' spelers, de helers, de tanks... alleen hebben ze in TOR andere namen.
Bedenk daarbij dat het best wel even duurt voordat een Jedi zijn ware skills laat zien; in dat opzicht kun je, zeker als beginner, beter voor de Trooper gaan. Die maait er meteen al lekker op los.
Toch blijft het jammer dat in MMO's de combat er altijd een tikje clunky uitziet. De losse moves van personages zijn cool maar chain ze aan elkaar en het oogt altijd een beetje houterig. Ook op dit punt heeft BioWare helaas geen grote vooruitgang geboekt. Uiteraard is het spenderen van Dark- en Light-punten wél interessant, bovendien kun je (een stukje moeilijker) neutraal spelen.
Via de Flashpoint missies (dungeon runs met meerdere personen) ben je meer dan ooit aangewezen op elkaar en de keuzes die je maakt. Soms is het maken van keuzes niet meer dan een veredeld gokspelletje waarbij de meeste stemmen gelden, maar het geeft wel aan dat groepsqueesten meer dynamiek kennen dan welke andere MMO ook.



weetje • weetje

De game speelt zich af 300 jaar na de gebeurtenissen uit Knights of the Old Republic en 3500 jaar voor de Star Wars-films.

Verslaafd

Damn you, BioWare, want ik ben weer verslaafd geraakt aan een MMO! Niet aan de vooraf als revolutionair bestempelde game die men wellicht voor ogen had, maar aan een spel dat zelfs de meest sceptische ex-Star Wars-fan zal bekoren. Sfeervol, uitgebreid, diepgaand en overal zie je de handtekening van BioWare terug.



SCORE 89

Voor verstokte én voor kritische Star Wars-fans is The Old Republic een absolute aanrader. Revolutionair is BioWare's MMO allerminst, maar de makers hebben absoluut een waardig alternatief voor World of Warcraft neergezet.

JAN



Het is een MMO, dus je kunt hier honderden uren in stoppen en je sociale leven mee verkwanselen.

100+ UREN



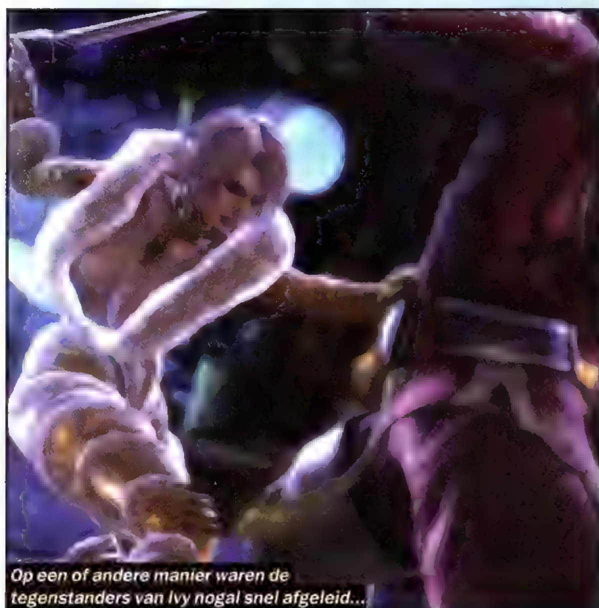
BASICS

MMO
BIOWARE / LUCASARTS / ELECTRONIC ARTS
ONBEPERKT AANT. SPELERS
OUT NOW



SOULCALIBUR V

Groteske monsters, rondborstige vrouwen, en zwaarden die groter zijn dan hijzelf... Samuel houdt ervan alsof het zijn eigen tampeloeres is. Maar is de magie er niet een beetje af na vijf delen?


Op een of andere manier waren de tegenstanders van Ivy nogal snel afgeleid...

DE GAST VAN DE DAG

Sinds SoulCalibur II bevat bijna elk deel één of meerdere gastpersonages uit een andere franchise. Soms zijn ze erg tof (Spawn, Link, Kratos) en soms zijn ze om te janken (Yoda, Darth Vader, Heihachi).
Deze keer is het de beurt aan Ezio Auditore uit de Assassin's Creed-games, en ik moet zeggen: hij past haast perfect bij de rest van de cast. Z'n moves komen rechtstreeks uit z'n eigen games en maken tof gebruik van z'n zwaard, kruisboog en messen, én zijn uiterlijk misstaat niet bij de overige flamboyante koppen. Een fijne extra!

Sommige dingen willen maar niet dood. Zo ook het duivelse Soul Edge-zwaard, dat nu al vaker vernietigd is dan ik gemiddeld per dag tweets verstuur. Dus ook in dit zesde deel van de SoulCalibur-serie (Soul Blade was deeltje één, weet je nog?) blijkt het zwaard-met-het-oog weer tot leven te zijn gewekt en moet het wéér kapot worden gemaakt.
Maar goed, de dames en heren van studio Project Soul weten ook dondersgoed dat na vijf keer hetzelfde trucje iedereen toch wel toe is aan iets nieuws. En daarom spelen de gebeurtenissen in deze game zich zeventien jaar ná SoulCalibur IV af.
Het gevolg: een cast die grotendeels vernieuwd is. Zo zijn veel geliefde vechtersbazen ingewisseld voor jongere debutanten, en hebben de overgebleven veteranen er behoorlijk wat handigheidjes bij geleerd.
Niet dat de serie opeens compleet vernieuwd is of zo - wie een vorig deel gespeeld heeft, zal dit gelijk kunnen oppakken - maar ook gameplay-technisch waait er in ieder geval een frisse wind door de reeks. Nou, oké: een briesje dan.

Mindgames

Voor wie niet weet wat SoulCalibur is: het is een 3D-vechtgame, zoals bijvoorbeeld Tekken, maar met het grote verschil dat de nadruk ligt op slag- en steekwapens. Ook is de actie uiterst fantasievol; kijk dus niet op wanneer je een gigantisch reptiel met twee bijlen ziet vechten tegen een piraat met een zwaard dat ook kan schieten.
Maar wat SoulCalibur écht zo tof maakt, is z'n toegankelijke, maar tegelijkertijd uiterst diepgaande vechtsysteem.
Er zijn drie soorten aanvallen: de horizontale (om je vijand te raken als ie om je heen wil lopen), de verticale (om de horizontale te 'breken'), en de simpele schop (om snel mee te 'poken'). Oh, en er is een blockknop. Wie deze knoppen combineert, kan er vervolgens ook 'throws', combo's en 'unblockables' mee op het scherm toveren, maar echt ingewikkeld wordt het nooit.

"De multiplayer is niets minder dan fucking geweldig."

Er hoeven niet, zoals bij andere 3D-fighters, lange knoppencombinaties te worden geleerd; de nadruk ligt bij SoulCalibur veel meer op het tempo en op de 'mindgames' dan op het uitvoeren van lange combo's. Wie één personage onder de knie heeft, zal dan ook zonder al te veel moeite met een tweede kunnen spelen, en dit maakt de reeks best bijzonder. Ook staan de speelbare dames bekend om het feit dat ze, tja, ontzettend dikke tieten hebben, maar dat natuurlijk geheel terzijde.

Supermetertje

Wat SoulCalibur V aan deze formule verandert? Nou, eigenlijk niet eens zo veel. Pas na een paar uur spelen begin je de veranderingen


Als laatste gevecht speel ik altijd nog even Tira vs. Mitsurugi. Dat is mijn toetje, mijn Tiramitsu.





echt te 'voelen', en begin je door te krijgen dat de game wat meer heeft gekeken naar 2,5D-collega's als Street Fighter IV. SoulCalibur is nog steeds een volledige 3D-fighter, maar het ietwat verhoogde tempo, de extra mogelijkheden om te 'jugglen', en het aangepaste supermetertje voelen wat meer old skool aan. Op een goede manier, trouwens.

In SoulCalibur IV had je bijvoorbeeld de Critical Finish; een gigantische aanval die de tegenstander in één keer afmaakte, maar waarvan de omstandigheden zo belachelijk nauw luitserden dat ze zelden voorkwamen. In dit deel zijn de Critical Finishes duidelijk ingeruild voor de Critical Edge, dat zo in elkaar zit dat het vergelijkbaar is met de X-Ray-aanval van de Mortal Kombat-reboot. Oftewel, je hoeft alleen maar te wachten tot je metertje vol is, en voilà, je kunt een uiterst spectaculaire aanval uitvoeren die je tegenstander behoorlijk kan laten huilen. Simpel, effectief, visueel erg indrukwekkend, en een mooie toevoeging aan de serie.

Achterbaks

De gameplay is dus ietsjes flitsender en sneller geworden, en dat is ook terug te zien aan de vernieuwde en verjongde cast. Wie echter goed kijkt, zal zien dat de meeste nieuwkomers eigenlijk niet meer zijn dan varianten op personages die we allang kennen. Zo zijn hoofdrolspelers Patroklos en Pyrrha eigenlijk gewoon de nieuwe Sophitia en Cassandra, en is Xiba overduidelijk een combinatie van Kilik en Seong Mi-Na.

De tofste nieuwkomers zijn daarom ook zonder twijfel de bovennatuurlijke ZWEI en Viola, die respectievelijk vechten met de geest van een weerwolf (nee, echt) en een magische kristallen bal, en daarmee vechtstijlen toevoegen aan de serie die ik nog niet eerder heb gezien.

Toch ben ik nog niet helemaal overtuigd door de cast, mede door het gebrek aan een paar onmisbare figuren zoals mijn favoriete zeisneger Zasalamel en de uiterst, eh, 'vrouwelijke' Setsuka.

En ook over de kwaliteit van de nieuwe movesets ben ik nog niet zeker... al kan dat een heel persoonlijk dingetje zijn omdat mijn favoriete aanval van Raphael (z'n achterbakse trapje tegen de enkels) er uitgehaald is. Boe.

Enkel multiplayer?

Maar als ik mijn persoonlijke voorkeuren even loslaat, en gewoon kijk naar wat de game te bieden heeft (toch wel een kleine dertig geweldige vechtersbazen met ontzettend veel charisma) dan moet ik wel concluderen dat dit de beste SoulCalibur is sinds SoulCalibur II. Oh, en man, dan heb ik het nog niet eens gehad over de geweldige Character Creation modus die nu zo uitgebreid is dat je zelfs de tattoos op je personage kunt aanpassen. Geweldige shit.

Gold Award-geweldig? Dat nét niet, en dat komt puur omdat de singleplayer erg weinig te bieden heeft. De Story mode speel je binnen drie uurtjes uit, de Arcade mode had er net zo goed niet in kunnen zitten, en de Legendary Souls mode is enkel een masochistisch moeilijke Time Attack.

Vergelijk dat met de ietwat substantiëlere singleplayer-ervaring van de vorige twee SoulCalibur-delen en de hoeveelheid content die Mortal Kombat ons vorig jaar aanbood, en tja, dan is het overduidelijk dat je SoulCalibur V toch echt enkel voor de (on- en offline) multiplayer moet halen. Gelukkig is die dus niets minder dan fucking geweldig, dus van mij mag de Soul Edge nog wel een keer of vijf uit de dood terugkeren.




Vond ie altijd wel leuk als ze 'm vroegen 'doe dat enge masker alsjeblieft af'

SCORE 89

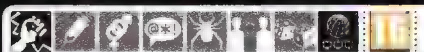
Flitsende zwaarden, epische muziek, intense actie, grote borsten... SoulCalibur is helemaal terug. De nieuwe personages en de Critical Edges geven de game een fris gevoel, zonder te veel met de vertrouwde formule te fucken. Wel jammer van die haast nietszeggende singleplayer.

SAMUEL



De singleplayer heb je na een dag al gezien, maar de multiplayer kun je blijven spelen tot de komst van het eventuele vervolg!

12+ UREN



BASICS

3D FIGHTER
PROJECT SOUL / NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
3 FEBRUARI 2012

TEST FEATURE

DE GROTE HEADSET TEST

Gamen zonder geluid is als een timmerman zonder hamer. Als Ed zonder rode pen. Bij gamen is het geluid namelijk onmisbaar om alles optimaal te beleven. Daarom hebben Ward, Maarten en Tjeerd wekenlang headsets getest tijdens hun online MW3-avondjes, en dat leidde tot de volgende conclusies.

De headset die je bij je Xbox 360 krijgt, is eigenlijk geen headset te noemen. Dat ding is feitelijk alleen geschikt om mee te kunnen communiceren via Xbox Live. Als je eenmaal een echte headset ervaren hebt, wil je niet meer terug. Het is alsof je je oren hebt laten uitspuiten. Geluiden zijn veel beter te plaatsen en het voelt aan alsof je de geluidsinstallatie van een kleine bioscoop om je hoofd hebt zitten.

Een goede headset bevordert ook nog eens je gameprestaties online omdat je simpelweg hoort waar de tegenstander loopt. Zeg maar dag tegen de knifers die je in de back stabben! Het is niet voor niets dat alle professionele clans met de duurste headsets op hun kop zitten.

Kortom; een goede headset is een must-have voor een online gamer.



CHECK WWW.PU.NL/HEADSET VOOR EEN FILMPJE VAN DE TEST

RAZER CHIMAERA 5.1

DOOR: MAARTEN
PRIJS: €199,00
DRAADLOOS: JA
VOOR: XBOX 360, PC, MAC

GELUID: Super goed 5.1 geluid. Je hoort waar een granaat op een stoeptegel stuitert, je hoort waar een kogel ketst, je hoort het wanneer iemand een zacht windje laat; het is een openbaring als je hiermee online shooters speelt!

PLUS: Docking station waar je 'm prachtig op kunt zetten en waar ie altijd opgeladen op je staat te wachten.
De headset valt goed over de oren waardoor je oorschelpen niet platgedrukt worden. Behalve bij die van Ward, maar die heeft ook windschermen die niet zouden misstaan als geluidswal bij de Polderbaan van Schiphol.

MIN: FUCKING DUUR!!

SCORE: ★★★★½





STEELSERIES SPECTRUM 7XB

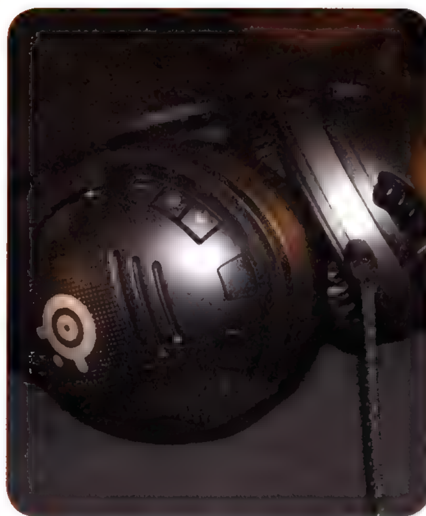
DOOR: MAARTEN
PRIJS: €189,00
DRAADLOOS: JA
VOOR: XBOX 360, PC, MAC

GELUID: Een heerlijk vol en zwaar geluid.

PLUS: Uit elkaar te halen zodat ie in delen mee op reis te nemen is zonder dat je 'm plet in je rugzak. Alles is te demonteren, inclusief de kussentjes bij de oorschelp.

MIN: Hij kost een vermogen en er gaan twee AAA batterijen in. Die doen het dan zo'n twintig uur, waarna je weer nieuwe moet kopen, en die krengen zijn eveneens belachelijk duur!

SCORE: ★★★★½



TRITTON AX PRO

DOOR: TJEERD
PRIJS: €199,00
DRAADLOOS: NEE
VOOR: XBOX 360, PS3, PC, MAC

GELUID: 5.1 (vier onafhankelijke speakers in elke oorschelp)

PLUS: Door de aparte speakers in je headset heb je geen gesimuleerde surround zoals bij andere headsets en is het geluid op alle vlakken apart te regelen. Verder zitten er veel opties bij voor de fijnproever en is je microfoongeluid kraakhelder voor je teamgenoten.

MIN: Je zit al snel te goochelen met een oerwoud aan kabels, plugs en regelkastjes, waardoor je met het opbergen vaak letterlijk in de knoop komt. Voelt een beetje plastic aan.

SCORE: ★★★★



STEELSERIES SPECTRUM 4XB

DOOR: TJEERD
PRIJS: €49,00
DRAADLOOS: NEE
VOOR: XBOX 360

GELUID: Stereo

PLUS: Het geluid klinkt best aardig, zolang je je microfoon maar niet inplugt. Dan begint de zooi te zoemen. Gelukkig is ie wel betaalbaar.

MIN: De livemix-unit die je in je controller moet duwen, past niet goed en gaat hierdoor snel kapot.

SCORE: ★



PLANTRONICS GAMECOM X40 STEREO HEADSET



DOOR: TJEERD
PRIJS: [illegible]
DRAADLOOS: NEE
VOOR: XBOX 360

GELUID: Stereo
PLUS: Hij zit lekker op je hoofd vanwege de zachte kussentjes om je oren. De microfoon is solide en je stem komt super helder over op je teamgenoten. Van de geteste headsets in deze prijsklasse is de X40 de beste keuze. Ook geen gezeik met batterijen, want er zit een DRAAD aan!
MIN: Het geluid is vlak, met weinig diepte en hij begint net als de Spectrum 4XB te zoemen zodra je de microfoonkabel in je controller stopt. Aargh!!! Is het nou zo moeilijk om zoemvrij te blijven!?
SCORE: ★★★



BIG BEN INTERACTIVE GAMING HEADSET XHS 20



DOOR: WARD
PRIJS: [illegible]
DRAADLOOS: NEE
VOOR: XBOX 360, PC, MAC

GELUID: Deze headset sluit het omgevinggeluid erg goed buiten, waardoor je bijna alleen de gamegeluiden hoort. De chatfunctie werkt oké en de sound zelf is ook prima voor z'n prijsklasse, maar er is wel een gebrek aan bijvoorbeeld bastonen.
PLUS: Omdat ie het omgevingsgeluid goed filtert, kun je je helemaal focussen op het gamen.
MIN: Oncomfortabel (het gaat gewoon pijn doen aan je oren), het ding ziet er niet uit en het materiaal voelt goedkoop aan.
SCORE: ★★



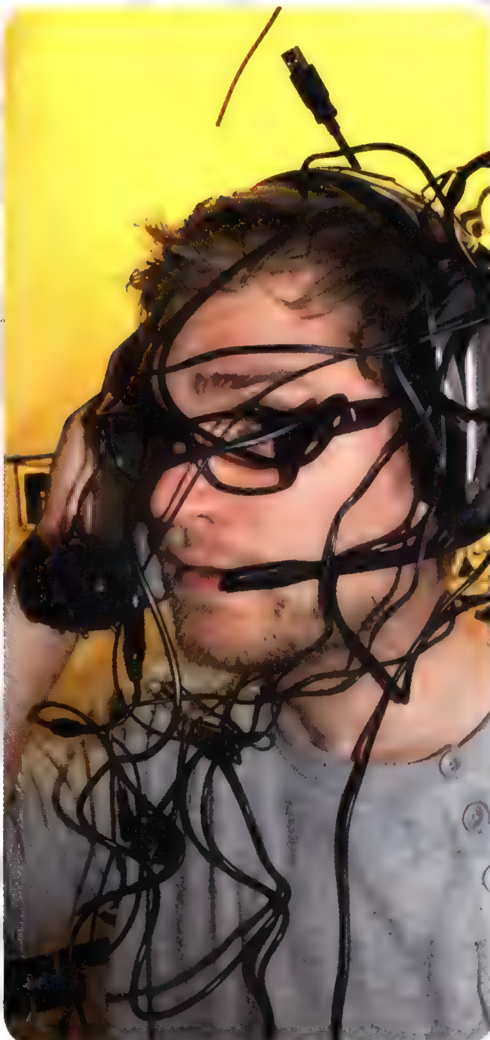
SONY PS3 WIRELESS STEREO HEADSET

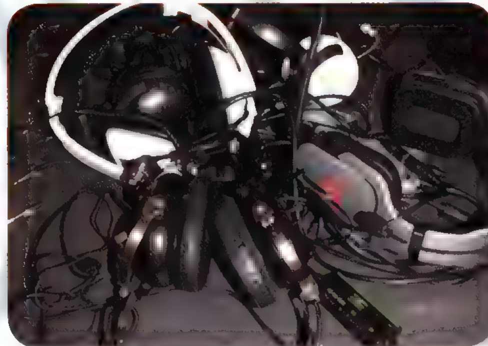


DOOR: WARD
PRIJS: [illegible]
DRAADLOOS: JA
VOOR: PS3

GELUID: Er zit een 7.1 virtuele simulatie in. Dat klinkt misschien vet, maar stelt eigenlijk weinig voor. Daarnaast is het geen headset om muziek mee te luisteren, maar vooral om games mee te spelen als Call of Duty en Battlefield. De voicechat werkt goed en dat is dan ook het grootste voordeel.
PLUS: De prijs is gunstig ten opzichte van de concurrentie, hij ziet er in tegenstelling tot de andere headsets best wel slick en stijlvol uit. Daarnaast is ie erg gebruiksvriendelijk. En hij zit tien keer lekkerder dan dat gekke oortje dat Sony bij veel online games verkoopt.
MIN: Op de microfoon zit een vervelend ledlampje dat in je ogen schijnt tijdens het gamen, daarnaast moet je de headset net als je controller opladen via USB, waarvoor je PS3 aan moet staan.
SCORE: ★★★









SINDS IK BIJ DE DIERENPOLITIE ZIT, ZIE IK VOORAL AGRESSIEVE BEESTEN DIE OP DION GRAUS LIJKEN!

REVIEW · 3DS

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Zombies. Samuel mag ze niet. Maar genoeg over de gemiddelde The Voice of Holland-kijker. Ook in games maakt onze kleine Spanjaard het liefst korte metten met onsmakelijke ondoden.

Echte perfectie bestaat niet. Er bestaan geen perfecte vrouwen, er bestaat geen perfect voedsel, en er bestaan al helemaal geen perfecte videogames. Want weet je, je zult nooit iedereen helemaal tevreden kunnen stellen. Dat gebeurde zelfs niet in 2005, toen Capcom het sublieme Resident Evil 4 uitbracht (een game die perfectie als geen andere benaderde, en als je het daar niet mee eens bent dan... dan... dan... ben je stom!). Want ondanks dat de game, terecht, zowat verzoop in een zee van enthousiasme, was er toch een grote groep die er z'n rug naartoe keerde. 'Ja, best leuk hoor, dat Resi 4', aldus de old skool Resident Evil-puristen, 'maar het is toch geen Resident Evil? Het is geen survival-horror meer; Resi 4 is een actiegame geworden! Boe!'

> **"Verplichte kost, 3DS-bezitters!"**

Ja, nou, dus!? De besturing was compleet op de schop gegaan, de zombies waren vervangen door geïnfecteerde Spanjaarden, en de focus was verschoven van 'overleven' naar 'knallen'... maar de game an sich werd er absoluut beter door.

Onderhuids

Capcom heeft zich toch wat van het gezeur aangetrokken, want het nieuwste deel in de Resident Evil-serie, de 3DS-exclusive Revelations, probeert weer enigszins terug te gaan naar de survival-horror-dagen van de reeks.

HÉ BAKLAP! KOM EFFE HELPEN HIER!

SORRY, MOET SNEL EEN STUKKIE TIKKEN VOOR ED, DA'S EFFE BELANGRIJKER



weetje • weetje

Het verhaal van Revelations speelt zich af tussen de gebeurtenissen van Resident Evil 4 en 5, en sluit vooral mooi aan op die laatste.





De camerahoeken en de besturing zijn nog precies zoals in deel 4, 5 en Mercenaries 3D, maar de intensiteit van de gameplay is duidelijk een stukje teruggeschroefd om plaats te maken voor een wat meer broeierige, onderhuidse sfeer.
Verwacht dus geen groepjes hondsdolle negers die schuimbekkend met bijlen op klaarlichte dag op je af komen rennen, om door jou doorzeefd te worden door drie soorten machinegeweren. Nee, in Revelations zul je weer voornamelijk door donkere, ietwat claustrofobische gangen lopen met een pistooltje in je handen, hopend dat je niet al te hard in je broek zult schijten wanneer er weer zo'n blubberend zombie-achtig beest uit een luchtschacht breekt.



weetje • weetje

Dit is de eerste 3DS-game die gebruik maakt van 4GB-cartridges! Eigenlijk zou Metal Gear Solid: Snake Eater 3D dat worden, maar die is uitgesteld.

Gelei

Het verrassende is dat deze aanpak werkt. Grappig, want de oude Resi's waren juist eng omdat de besturing zo stroef was en de vaste camerahoeken je zo weinig lieten zien. En toch is ook Revelations af en toe behoorlijk creepy, ondanks dat je een behoorlijk vrije besturing hebt en met de camera kunt doen wat je wilt.
Om deze keer toch weer dat nare "oh shit oh shit oh shit"-gevoel op te roepen, heeft Capcom namelijk besloten om op andere manieren met de speler te fucken.
Zo kom je bijvoorbeeld Hunters tegen die onzichtbaar kunnen worden en zijn er vijanden die je pas ziet als ze uit de schaduwen komen. Ook zijn de meest voorkomende vijanden zulke rare, gelei-achtige, wobbelende beesten, dat alleen al hun manier van lopen je de rillingen zal bezorgen. En denk maar niet dat het maken van headshots makkelijk is bij die gedrochten; vaak is het überhaupt niet eens duidelijk waar hun hoofd nou precies zit.
Het algehele tempo ligt daarnaast ook een stuk lager, waardoor je niet snel gung-ho een situatie in zult gaan, en ook dat draagt bij aan een ervaring die iets meer survival-horror is dan voorheen. Dit wordt nog eens versterkt door de Genesis, een scanner waarmee vijanden opgespoord kunnen worden en verborgen voorwerpen in kamers oplichten. In de kamers zul je geregeld tussen wapen en scanner switchen, en dit alleen al zorgt voor een wat meer atmosferische, 'ademende' Resi.

Bek houden!

Fans van de moderne delen hoeven echter niet bang te zijn: Revelations blijft toch op de eerste plaats een kindje van Resident Evil 4. De besturing is nog steeds wat je gewend bent van een goede third-person shooter en de geruchten dat ammunitie weer superschaars zou worden, blijken gelukkig overdreven.
Daarnaast krijgt de speler na elk hoofdstuk op cruiseschip Queen Zenobia, waar de game zich grotendeels afspeelt, ook een kleiner hoofdstuk te spelen op andere locaties. In deze kortere 'leveltjes' wordt niet alleen het verhaal vanuit een ander perspectief belicht, maar mag de gamer zich ook veel meer focussen op het actiegedeelte van de game. "Kill all the enemies in the room", luidde de mission-objective van een van die hoofdstukjes dan ook. Fijn, die afwisseling tussen onderhuidse spanning en oppervlakkige actie.
Is Revelations daarmee beter dan zijn voorgangers? Welnee. Daar is de game net iets te schizofreen voor, met dat weinig subtiele geswitch tussen horror en actie in vooral de eerste helft van het spel. Wat dat betreft blijft Resident Evil 4 heer en meester van de serie, met het enge Resident Evil 2 op een goede tweede plaats.
Maar de fans mogen nu wel officieel hun bek gaan houden over het gebrek aan survival-horror in de reeks, ook omdat Revelations sterk genoeg is om eigenlijk gewoon Resident Evil 6 te mogen zijn. Verplichte kost, 3DS-bezitters!



3D HEEFT EFFECT

Toen fans erachter kwamen dat Revelations een 'volwaardige Resi' zou worden, waren ze boos dat het exclusief ontwikkeld werd voor de 3DS en niet voor de high-definition consoles. Onterechte woede, want de functies van de handheld maken de game echt een stuk fijner om mee te spelen.
Zo is het 3D-effect hier een welkome toevoeging; een donkere gang wordt door de extra diepte opeens een stuk minder uitnodigend! En ook het touchscreen is onmisbaar gebleken, voornamelijk door de duidelijke kaart die erg handig was vanwege het vele backtracken.

SCORE 88

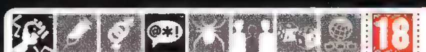
Stiekem had ik verwacht dat dit zo'n 'vlees nog vis'-spelletje zou worden door die mix van oude en moderne Resi-invloeden, maar het eindproduct schopt kont! Survival-horror in een third-person shooter-jasje in plaats van andersom; ik vind het zeer goed te doen. Al helemaal zo op de 3DS!

SAMUEL



Je eerste playthrough zal waarschijnlijk tussen de tien en vijftien uur duren, maar dan heb je lang nog niet alles uit het spel gehaald wat er in zit.

15+ UREN



BASICS

SURVIVAL-HORROR SHOOTER
CAPCOM / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
27 JANUARI 2012

PROFESSOR LAYTON CONTRA JAMES NOIR



Na het voltooien van zevenhonderdachtenveertig logische puzzels meent Jurjen dat de rek een beetje uit de Layton-formule begint te raken. Wat niet wegneemt dat hij zich redelijk goed vermaakte met het vierde Layton-avontuur én een nieuwe Layton-kloon.

Noir: Hey Layton! Jij ook hier!
Layton: Ik geloof dat ik nog niet het genoegen heb gehad u te ontmoeten, meneer...
Noir: Noir. James Noir. Kom op Layton, we zijn collega's! Ik heb ook net een puzzelspel in de winkel!
Layton: Aha, u kent mij van mijn... 'puzzelspel'. Sta mij toe u te corrigeren, aangezien ik liever van puzzelavonturen spreek.
Noir: Ach ja, spel, avontuur... whatever. Die van mij is allebei. Speelt in Hollywood, 1961. Met echte acteurs enzo. Lekker C-filmstijltje. 140 puzzels zitten er in dat avontuur van mij. Niet gek, toch?
Layton: 140 puzzels zegt u? Dat is niet onaardig. Al geloof ik dat mijn nieuwste avontuur er 170 bevat.

Aftrek

Noir: Hey Layton, niet op die manier he? Als je wilt vergelijken heb je aan mij een slechte hoor. Mijn spel is bijvoorbeeld in 3D. Echt het nieuwste van het nieuwste. De gyrosensor van de 3DS wordt ook gebruikt. En de camera maakt foto's van de speler en stopt die in het spel. Fancy stuff, man.
Layton: De 3DS zegt u? Ik meen te hebben vernomen dat mijn avonturen ook op dit systeem uitstekend tot hun recht komen. Al zal de gretigste aftrek toch op de ordinaire DS plaatsvinden, gezien het aanzienlijke uitstaand park van dit systeem.
Noir: Hey Layton, sorry hoor, maar nu je het woord aftrek gebruikt, moet ik ineens aan dat maatje van je denken. Hoe heet die ook alweer? Björn of zo?
Layton: Ik veronderstel dat u mijn assistent Luke bedoelt?
Noir: Precies, die bedoel ik. Vertel eens eerlijk Layton: hoe zit dat nou precies tussen jullie?
Layton: Als u wilt weten hoe mijn eerzame relatie met Luke tot stand is gekomen, raad ik u aan mijn nieuwste avontuur te spelen. Daarin wordt alles uit de doeken gedaan.



Ik dacht even aan Amsterdam, maar er is niks opgebroken. [Noir]

Schoenen

Noir: Layton, ik zal eerlijk zijn. Ik was al even aan je nieuwe spelletje begonnen, maar ik trok het niet meer. Die tikken op die schoen. Die stomme dorpsbewoners met hun uit de lucht gegrepen puzzels...
Layton: Het spijt me als de puzzels uit mijn avontuur u niet bevielen. Al meen ik dat de meeste mensen die aan mijn puzzelavonturen beginnen zich niet door de eerste de beste breinbreker laten afschrikken.
Noir: Die puzzels van jou passen vaak niet in de context, Layton. Terwijl ze bij mij juist logischerwijs aan de context ontspringen. Dat is wat de mensen tegenwoordig willen.
Layton: En ik neem aan dat er in uw avontuur ook niet op schoenen wordt getikt?
Noir: Nee man, schoenen zijn uit. In mijn avontuur hoef je zelfs helemaal niet te lopen. Je gaat gewoon, hup, automatisch van de ene naar de andere scène. Raak je dus ook de weg niet meer kwijt.


Zou toch raar zijn, letters ipv cijfers? Ik ben 10-11-10 getrouwd, wordt dan: ik ben 'kak' getrouwd. [Noir]

Nieuwe puzzelmeester

Layton: Welnu, meneer Noir, het was mij een genoegen u eens te spreken en kennis van uw spelletje te nemen. Vergeeft u mij mijn haast, maar ik bedenk me plots dat ik mijn vriend Luke nog een schone luier om moet doen.
Noir: Ja joh, loop maar weg, verwaande kwast. Hopeloos ouderwets, ben je. Het wordt tijd voor een nieuwe puzzelmeester. Ik verdien het succes meer dan jij. Fuck you, Layton. Fuck you en je fucking puzzels.
Layton: Me dunkt dat het huidige scala aan gepaste activiteiten geen ruimte biedt voor copulatie, meneer Noir. Een prettige avond nog verder.

> **"Fuck you, Layton. Fuck you en je fucking puzzels."**





Iemand die zoals Luke onzin lult, noemen we ook wel een luchtfietser. Luke skybiker... Rings a bell...

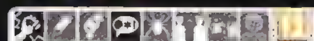
SCORE 62 — **JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES 3D**
James Noir is op alle vlakken amateuristischer en beperkter dan Layton, maar biedt wel een unieke sfeer en structuur, met een paar aardige toeters en bellen.

SCORE 70 — **PROFESSOR LAYTON EN DE MELODIE VAN HET SPOOK**
De nieuwe Layton is weer helemaal cool met een spannend verhaal en perfectionistische presentatie, maar je moet hier niets nieuws van verwachten.

JURJEN



JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES 3D
Na vijf uur ben je er alweer klaar mee.
BASICS
PUZZLE ADVENTURE
UBISOFT
1 SPELER - OUT NOW
5 UREN



PROFESSOR LAYTON EN DE MELODIE VAN HET SPOOK
Hier ben je zeker twaalf uur mee zoet.
BASICS
PUZZLE ADVENTURE
LEVEL 5 / NINTENDO
1 SPELER - OUT NOW
12 UREN



PULARIA

VREEMDSTE

LOGITECH JOYSTICK



We hadden niet gedacht ooit iets aan onze iPad te willen plakken, maar nadat we van Logitech deze joystick binnen kregen en het 'voor de grap' even probeerden bij een potje FIFA 12, moesten we onze mening compleet bijstellen.
Wat een goed ding is dit! Eenmaal op de juiste plaats geplakt (ja, het is even zoeken) speelt het erg fijn. Je krijgt een beetje feedback, het ding geeft als het ware wat tegengas waardoor je nooit te ver met je duim over de glasplaat wrijft. Heerlijk. Enig nadeel is de prijs; had ie een paar Euro's minder gekost dan hadden we 'm blind aangeraden.





14,99 Euro ★★★★

KLEINSTE

iPAWN



Jumbo ziet een nieuwe markt voor bordspellen op je tablet. Voor de iPad introduceerde men onlangs iPawn, vier verschillende setjes speelstukken om bordspellen mee te spelen.
Zo is er Ganzenbord, Slangen en Ladders, Air Hockey en een hengelspel. De speelstukken kosten tussen de 10 en 12 Euro en zijn te vinden in de meeste speelgoedzaken. De spellen zelf download je kosteloos op je iPad.
Het werkt allemaal heel aardig, hoewel de iPad een beetje aan de kleine kant is voor spellen als Ganzenbord en Slangen en Ladders. Leukste spel is toch wel Air Hockey, maar vergeet dan niet de viltjes onder de speelstukken te plakken om krassen op je scherm te voorkomen.



★★★ 10-12 Euro

TELEFOON CLASH

LUMIA 800 VS IPHONE 4S

Niemand kan tegenwoordig nog zonder z'n telefoon. Natuurlijk zijn we allemaal aan het bellen, SMS'en en Whatsappen, maar we gebruiken ons mobieltje tegenwoordig voor veel meer dingen. Zo checken we er het nieuws mee, houden we onze sociale contacten er op bij en gamen we er ermee.
We zijn dus altijd blij als we weer wat nieuwe telefoontjes kunnen bekijken, en dat zijn deze keer de Lumia 800 en de iPhone 4S, twee toestellen die aan elkaar gewaagd zijn. Beide toestellen hebben namelijk alles in zich wat je zoekt in een goede smartphone. Fijne camera (beide 8 megapixel), beide best wat geheugen (de Lumia 16 gig, de iPhone 4S tot 64 gig), de Lumia komt met een shitload aan functies, waaronder een Navigatie en Xbox Live (die erg fijn werken) terwijl de 4S het doet met spraakbesturing Siri.
Beide smartphones bestaan uit één stuk waarbij de Lumia, ondanks dat het wel plastic is, niet zo aanvoelt. Het scherm van de Lumia is ook iets groter dan dat van de 4S. De appstore van de 4S staat dan weer helemaal vol met verschillende apps, waar die van Windows nog een beetje tot bloei moet komen. Daarnaast liggen de prijzen in de Windows Appstore iets hoger dan in die van Apple.
Een ander punt waarop de 4S beter scoort dan de Lumia, is de batterijduur. Die van de Lumia houdt het acht uurtjes vol, terwijl de 4S zo'n tien uur intensief gebruik haalt.
Mocht je op zoek zijn naar een smartphone in het topsegment dan zijn beide een goede keuze en komt het vooral neer op je persoonlijke voorkeur. Heb je iets met Mac-producten dan lijkt de 4S voor de hand te liggen, heb je wat minder Apple-liefde dan is de Lumia 800 een goed alternatief.

LUMIA 800 ★★★★



Nokia Lumia 800 499 Euro

★★★★ IPHONE 4S



iPhone 4S (16 Gig) 599 Euro

INFINITY BLADE II



GOLD AWARD

Jeroen was net aan zijn honderdste leven begonnen in Infinity Blade, toen we 'm vroegen om het tweede deel te testen. 'Graag', zei hij, 'ik wil wel eens weten of doodgaan in deel 2 net zo leuk is'.

Het originele Infinity Blade was typisch een game om mee te pronken. Een spel dat door velen vooral werd gedownload omdat het er zo mooi uitzag. Een game waarmee je aan iedereen kon laten zien waar je telefoontje allemaal toe in staat was.
Het spel zelf was even simpel als diepgaand en zette in feite 'gaming' op de iPhone op de kaart. Al swipend ging je met je zwaard de strijd aan met uiteenlopende tegenstanders. Je pareerde aanvallen en sloeg daarna genadeloos hard toe.
Hoe verder je kwam hoe moeilijker het werd en uiteindelijk legde je altijd wel een paar keer vroegtijdig het loodje. Maar dat was helemaal niet erg; sterker nog het was de bedoeling, want zo begon je opnieuw met een nieuw personage met alle attributen die je daarvoor gescoord had. Sterker dan ooit dus!

Vervolg

Infinity Blade II doet er vergeleken met het eerste deel een schepje bovenop. Het behoudt dezelfde speelwijze als zijn voorganger, maar zorgt voor een wat meer verhalende opzet. Ditmaal is het verhaal rondom jouw ridder wat beter aangekleed, met name door de aanwezigheid van tussenfilmpjes en gesproken tekst. Ook de wereld zelf heeft een upgrade gekregen en oogt net wat mooier en sfeervoller.
De wereld is ook minder statisch dan voorheen. Steeds wanneer je als een andere bloodline terugkeert, zul je veranderingen aantreffen, zoals een boom die opeens volgroeid is of een nieuwe doorgang die is geopend.
Tot slot is ook het combatsysteem aangepast, maar of dat een verbetering is, daar kun je over twisten.

Knokken

Net als in het origineel is het weer zaak dat je al swipend de strijd aanbindt met groteske wezens. Je kunt wederom pareren, blokken en dodgen, alleen luistert het allemaal wat minder nauw. Het is wat vergevingsgezinder. Zo kun je nu al vroegtijdig swipen en dan zul je merken dat je alsnog een aanval pareert. Ik had zelf het gevoel dat de game hierdoor iets makkelijker is geworden.
Geheel nieuw, en dat vind ik persoonlijk heel tof, is de toevoeging van edelstenen die je onder andere op je wapens kunt plaatsen waardoor ze meer kracht of andere extra's krijgen. Maar er is meer, want naast het standaard zwaard met schild kun je er ook voor kiezen om twee zwaarden te hanteren of één groot krachtig tweehandig zwaard.
Er zit dus genoeg vernieuwing in dit tweede deel om het eerste op te bergen en met deze verder te gaan.



weetje • weetje
Infinity Blade II maakt wederom gebruik van de Unreal Engine, maar in dit nummer staat nog zo'n game. Dit mooie staaltje techniek vind je namelijk ook terug in de robot-shooter Epoch.

"Misschien wel de tofste game om op je Apple'tje te spelen."









GRATIS UPDATES

Als de heren van Chair een beetje dezelfde weg volgen als de voorganger, dan zouden we zo maar eens verblijd kunnen worden met heel veel gratis(!) extra's. Denk aan nieuwe wapens, nieuwe gebieden, nieuwe vijanden etc.

SCORE 90

Infinity Blade II is niet alleen de mooiste iPhone/iPad game, maar tevens een van de meest diepgaande. Daarbij is het misschien wel de tofste game om op je Apple'tje te spelen. Een must buy dus!

JEROEN

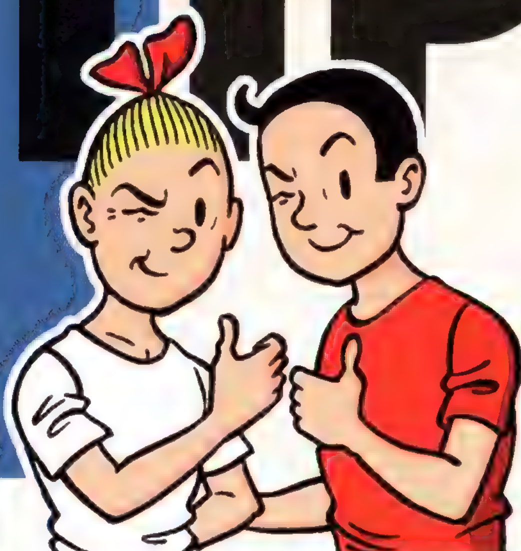


Na veertig uur heb je alles wel gezien en dan is het wachten op de vermoedelijke updates die de levensduur nog iets verlengen.

40 UREN

BASICS
HACK AND SLASH
CHAIR
1 SPELER
OUT NOW

TIPS VOOR GOEDE STRIPGAMES



We worden maandelijks doodgegooid met games gebaseerd op comics en/of games gebaseerd op films die weer gebaseerd zijn op comics. Jan is inmiddels echt wel klaar met die Amerikaanse drek en doet een oproep aan ontwikkelaars om hoogwaardige games te maken; geïnspireerd op onderstaande Europese strips. Succes verzekerd... toch?

ONTWIKKELAARS NU AAN ZET

SUSKE & WISKE

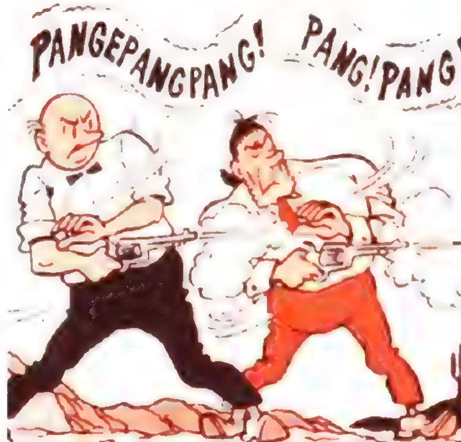
Aantal verschenen albums: +/-245

Wie: Goede vrienden (geen broer en zus) geadopteerd door Tante Sidonia die samen met Lambik, Jerommeke en Tante S verschillende avonturen beleven.

Kenmerkend: Teletijdmachine van Professor Barabas, vliegende personen, de spierbundel Jerommeke en titels die allitereren.

Game die we graag zouden zien: Een co-op game waarin we afwisselend met de verschillende helden uiteenlopende missies doorspelen. Gooi er een vleugje platformactie door en wat toffe beat'em up aspecten met Jerommeke, en je hebt iets leuks te pakken.

Risico: Dit gaat het alleen doen in Nederland en wellicht België. 'Wellicht', want de Belgen hebben Sus en Wis inmiddels een beetje laten vallen.





TOM POES

Aantal verschenen albums: 77

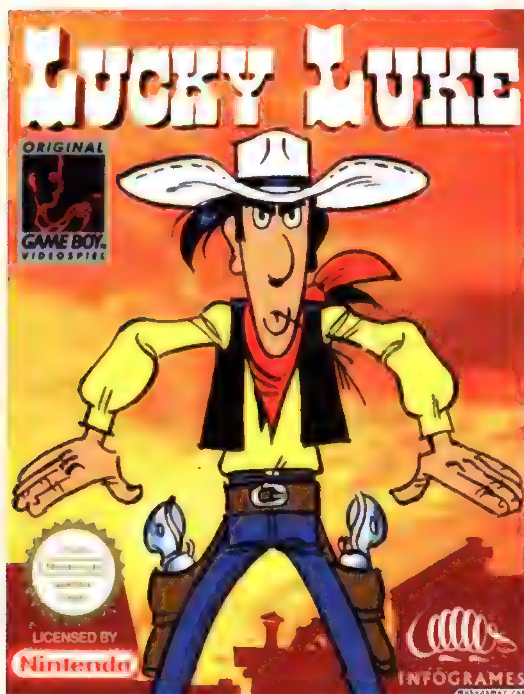
Wie: Tom Poes is een slimme witte poes die de rijke Heer Bommel ontmoet en in feite diens verhalen en avonturen beschrijft.

Kenmerkend: Bommel belandt voortdurend in de problemen door zijn naïeve en ijdele gedrag. Strips kennen een maatschappijkritische ondertoon. Naast de strips zijn er de doorlopende krantenstrips met veel tekst onder de tekeningen, later gebundeld als Bommelsaga.

Game die we graag zouden zien: Een spel dat een beetje het midden houdt tussen een adventure en een point and click avontuur. Waarbij je niet zo zeer de helden van het verhaal bestuurt maar wel Tom Poes bent, die de heer Bommel helpt tijdens zijn capriolen. Een puzzel- en tekst gedreven avontuur. Denk Epic Mickey, maar dan anders...

Risico: Tja, wie kent in godsnaam Tom Poes of Heer Bommel nog?

REEDS VERSCHENEN STRIPGAMES



- ***Tintin in Tibet***
- ***Suske en Wiske:*** *De Texas Rakkers*
- ***The Adventures of Tintin:*** *The Secret of the Unicorn*
- ***XIII***
- ***Smurfs Village (iOS)***
- ***Diverse Lucky Luke games***
- ***Diverse Asterix & Obelix games***
- ***Largo Winch:*** *Empire Under Threat*



DOUWE DABBERT

Aantal verschenen albums: 23
Wie: Koddig Kabouter-achtig mannetje dat de meest fantastische en voor kinderen soms best heftige avonturen meemaakt.
Kenmerkend: Douwe's toverknapzak waarmee hij zich keer op keer uit de meest benaderde situaties redt.
Game die we graag zouden zien: Een Zelda-achtig avontuur gecombineerd met een klassiek (point and click) adventure. Puzzelen, exploratie, conversatie en een beetje combat tijdens fantasievolle reizen in overrompelende werelden.
Risico: Gamen met een klein, dik, bejaard mannetje met een witte baard? Trekt de Call of Duty-generatie dat wel?



FRANKA

Aantal verschenen albums: 21
Wie: Slimme, stoere, aantrekkelijke detective/historica. Had een relatie met meesterdief Rix. Heeft altijd haar hondje Bars bij zich.
Kenmerkend: Prachtige rode haardos, heerlijk lichaam, Franka's neiging om veelal (half)naakt door het beeld te paraderen.
Game die we graag zouden zien: Een combinatie tussen Broken Sword, Tomb Raider en Gabriel Knight, met een vleugje Uncharted. Klimmen en klauteren, scherpe dialogen - die invloed hebben op de gameplay - , puzzelen, maar ook af en toe wilde achtervolgingen en combat.
Risico: Dat gamers weer worden weggezet als stereotype nerds die geilen op vrouwen met lekkere tieten.





STORM

Aantal verschenen albums: 27 plus vijf aanvullende in twee alternatieve series.
Wie: Een stoere astronaut die bij toeval in een alternatief universum terechtkomt. De strip combineert middeleeuwse met hightech fantasy.
Kenmerkend: Storm heeft twee kompanen: de sexy Roodhaar en de enorme spierbundel Nomad. De tekeningen van Don Lawrence hebben een uitzonderlijk hoge kwaliteit en lijken soms meer op schilderijen dan op strips.
Game die we graag zouden zien: Met name de Kronieken van Pandarve kunnen fantastische games opleveren. Third-person action adventures waarbij het beste van God of War en Darksiders gecombineerd wordt met een flinke scheut Beyond Good & Evil. Uiteraard willen we kunnen wisselen tussen Storm, Roodhaar en Nomad, waarbij de eerste z'n wapenkennis en intelligentie, de tweede haar sexappeal en de derde zijn brute kracht inzet in diverse gameplay-elementen.
Risico: De overrompelende grafische stijl van Storm is heel lastig te vertalen in een game; er zijn maar weinig studio's die deze job aan zouden kunnen.

BLUEBERRY

Aantal verschenen albums: 29; de nevenseries 'De jonge jaren van Blueberry' en 'Marshal Blueberry' niet meegerekend.



Wie: Stoere bikkel in een reeks realistische westernstrips.
Kenmerkend: Harde voorstelling van het Wilde Westen met als belangrijkste thema's wraak, hebzucht en verraad. Blueberry zelf is meer een antiheld die voortdurend op de vlucht is.
Game die we graag zouden zien: Red Dead Redemption komt al behoorlijk dicht in de buurt maar we zien een ultieme combinatie van RDR en Skyrim voor ons, met een flinke scheut Deadwood en The Good, The Bad & The Ugly. Een enorme open, smerige wereld vol cowboys & indianen waarin niemand echt zuiver op de graad is.
Risico: Rockstar gaat de game niet maken en dan is iedere cowboygame eigenlijk al gedoemd tot falen...

"Ik ben wel klaar met die Amerikaanse drek."

TOFFE STRIPGAMES DIE ER NÓÓIT GAAN KOMEN

Guust Flater: A Day At The Office: Help Guust de dag door terwijl hij overal te laat komt, in slaap valt achter zijn computer, het koffieapparaat laat ontploffen en belangrijke contracten in de papierversnipperaar doet belanden.
Hägar - Total War: Dikke, lui, zuipende Viking die in een RTS zijn vijanden verslaat door bovenop ze te springen of ze omver te boeren.
Heinz' Levensweg: Een RPG in de beste traditie van BioWare waarbij de bijdehante en goedgebekte kat Heinz iedereen schoffeert en er lachend mee wegkomt.
Framedrop City: Onze eigen Jordi gaat los in een heuse simgame waarbij verschillende redacteuren over de hele wereld reizen om gamescoops te scoren. Ondertussen moeten spelers deadlines halen, de PU op tijd bezorgen, voorkomen dat Wouter z'n spullen kwijtraakt, concurrentie te slim af zijn, en bouw je langzaam naar een steeds grotere en mooiere redactie.
Roel Dijkstra: Hommeles in de Arena: Combinatie van een FIFA light en een heuse detective waarbij de altijd scherpzinnige voetballer Roel bij Ajax op het ene na het andere louche zaakje stuit. Zal hij de onderste steen boven weten te halen en kan hij tegelijkertijd de Amsterdamse club voor degradatie behoeden?



Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit ruimte genoeg om álle nieuwe spellen te behandelen. Daarom vanaf deze maand een korte impressie van games die 'ook in de winkels' liggen maar in de PU niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Jurjen en Jan.

1 TALES OF THE ABYSS

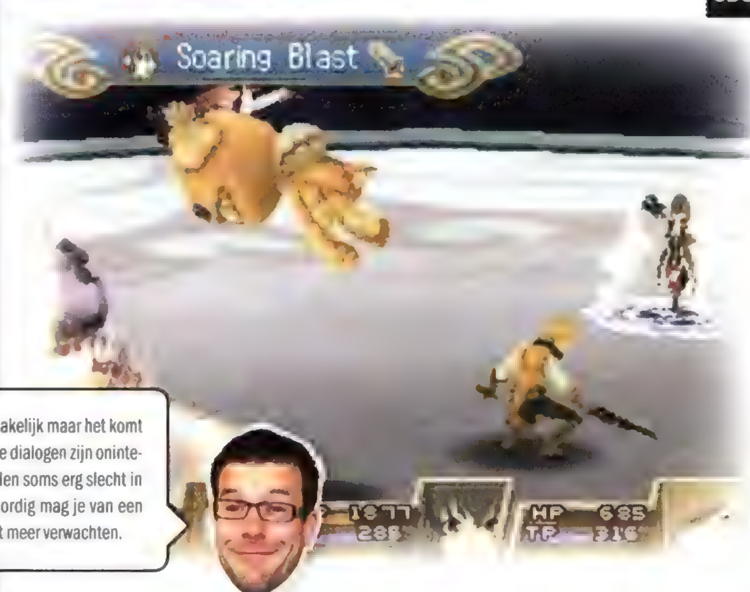
3DS

Het heeft even geduurd maar eindelijk kunnen ook wij Europeanen genieten van Tales of the Abyss. Dat de game inmiddels een dikke vijf jaar oud is, valt echter niet te negeren.

Tales of the Abyss is oorspronkelijk een PS2-titel die in 2006 het licht zag in de VS maar nooit naar Europa kwam. Dat hij nu toch eindelijk hier te spelen is, is leuk voor de fans van JRPG's maar na bijna zes jaar voelt de game wel wat gedateerd aan.
De graphics zijn slechts ietsjes opgepoetst en aan de combat zelf is niks veranderd: realtime battles waarbij je niet vrij rondom je opponent kunt bewegen maar in een vaste lijn naar de tegenstander rent.
Verder wist het verhaal niet echt te boeien, en was het vooral een kwestie van zo snel mogelijk op A rammen om de gesprekjes te kunnen skippen.
Al met al draait het dus toch een beetje uit op een teleurstelling. Belangrijkste oorzaak daarvoor is dat de game zichzelf gijzelt in het verleden.

JEROEN — SCORE 69

Het avontuur is best vermakelijk maar het komt allemaal traag op gang, de dialogen zijn oninteressant en de acties worden soms erg slecht in beeld gebracht. Tegenwoordig mag je van een volwaardige game wel wat meer verwachten.



TEKKEN: HYBRID 2

PS3

Wat kun je allemaal kwijt op een Blu-ray schijfje? Nou, wat dacht je van een game, een film en een dikke demo? Dat klinkt veelbelovend, maar is het kwalitatief allemaal goed genoeg om er de Euro's voor uit je zakken te halen?

Tekken: Hybrid is een film, een game en een demo in één. Waarbij de game in dit geval de HD remake is van Tekken Tag Tournament, met betere graphics en een solide framerate. Men is alleen vergeten er een online mode in te flikkeren
Dan is er dus de film: Tekken Vengeance genaamd. Het is een animatiefilm waarin meer geluld wordt dan gevochten, en daar zit natuurlijk geen hond op te wachten. Wat je wil, zijn supergelikte over the top gevechten waar de actie en bruutheid vanaf spat, toch?
Als laatste is er een demo aanwezig van Tekken Tag Tournament 2, met daarin de keuze uit vier personages: twee dames en twee duivels. Laatstgenoemde demo ziet er bijzonder tof uit, maar langer dan tien minuten zal ook die je niet kunnen boeien.



Is Tekken: Hybrid je euro's waard? Daar kunnen we kort over zijn: nee. Zo'n trio op één schijfje lijkt heel wat, maar er blijft uiteindelijk maar weinig interessants van over. Je zuurverdiende Eurootjes hier aan besteden is dom, dom, dom.

SCORE 50 — JEROEN

3DS

SUPER POKÉMON RUMBLE 3

Vind je het ook zo suf dat Pokémon tijdens traditionele gevechten om de beurt aanvallen en elkaar tussentijds alleen maar dom staan aan te kijken? Dat je ze eigenlijk nooit écht ziet vechten? Dan moet je Super Pokémon Rumble eens spelen.

In Super Pokémon Rumble kun je de golven aanstormende Pokémon direct met de actieknoppen te lijf, wat een hack 'n slash-achtige ervaring oplevert. Per Pokémon krijg je twee acties afhankelijk van het type. In totaal kun je meer dan zeshonderd verschillende beestjes verzamelen. Leuk hè?

Nu de minder leuke dingen. Je speelt niet met échte Pokémon maar met speelgoed-Pokémon! Ze zien er allemaal uit als proppen beschilderd papier. Het lopen en knoppenrammen gaat snel vervelen omdat het spel niet voorziet in uitdagingen of interessante omgevingen. Het wordt je bijna onmogelijk gemaakt om een band met de Pokémon uit je collectie aan te gaan omdat ze constant door sterkere exemplaren worden vervangen. Er zijn geen geheimen en er zijn geen puzzels.

Het is allemaal platter, geestdodender en lelijker dan je onder de vlag van Pokémon zou verwachten.

Waarschijnlijk weet Nintendo zelf ook wel dat dit geen volwaardige Pokémon is, en hebben ze er daarom speelgoed-Pokémon in gestopt. Toch is dit geen downloadable van 15 euro (zoals de voorganger), maar speelgoed waar je 50 euro voor moet betalen. Te duur speelgoed dus.

SCORE 41

JURJEN

PC

4 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

HOOGSTE SCORE

Zaten er meestal flink wat maanden tussen de console- en de pc-versie van de Assassin's Creed games, nu dient Revelations onder Windows zich al opvallend snel aan. Een goed voorteken?

Om te beginnen heeft de snelle release van Revelations op pc een nadeel: waar pc-gamers vroeger extra DLC voor nop kregen, krijgen ze nu exact hetzelfde spel voorgeschoteld.

Wel ziet alles er onder Windows scherper uit, waarbij de game je de bekende klauter en kill moves het lekkerst uit laat voeren met een Xbox 360-controller.

Het gewraakte DRM systeem is gelukkig afwezig. Je hoeft je maar één keer te registreren en daarna kun je gewoon de singleplayer offline spelen zonder voortdurend een actieve internetverbinding te hebben.

Revelations is zoals bekend geen enorme sprong vooruit ten opzichte van z'n voorganger(s), maar absoluut een must-have voor iedere AC-fan. Die paar tienden aftrek zit 'm in het feit dat de totale look van de game iets sterieler is op de pc en ik een paar rare glitches tegenkwam.

GOLD AWARD

SCORE 90

Revelations is een prima afsluiting van de Ezio-trilogie en een fraaie samensmelting van al het goede dat de afgelopen Asssassin's Creed-delen zo genietbaar maakte.

JAN

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN

SCORE



€ 9,99

1-12 SPELERS



Fascistische pinguïns kunnen niet vliegen, maar je kunt ze uitstekend hooghouden met de kogels uit je luid knallende vuurwapens. Dat is een van de eerste dingen die je leert in het 2D loop-spring-en-schietspel Rocketbirds. Iets later leer je dat de door jou bestuurde kruising tussen een kip en een kleerkast prima kan vliegen, mits hij een jetpack draagt. Nog later leer je bezit te nemen van ander pluimvee door brainbugs in hun koppen te knallen.

Maar het belangrijkste wat dit spel je leert, is dat achter een kinderachtige titel en een tekenfilmachtig uiterlijk, een behoorlijk volwassen, origineel en kakelbruut spel kan schuilen.

PSN

THE BARD'S TALE

SCORE



€ 4,99

1 SPELER



Tussen de zuinig vervaardigde software op je iDevice, maakt deze actie-RPG indruk met zijn royale opzet.

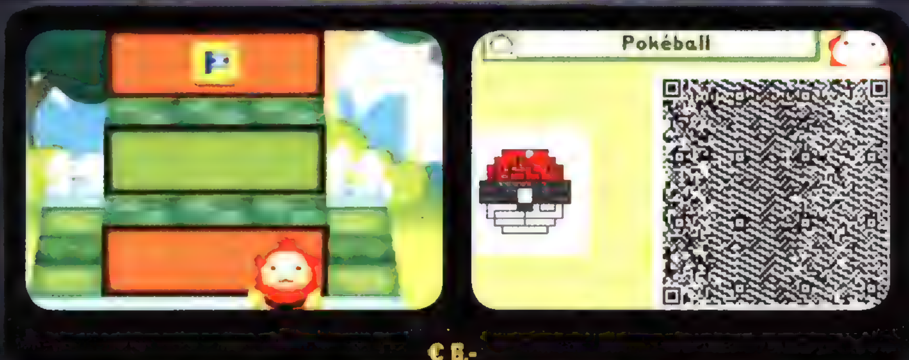
Gesproken dialogen, enorme omgevingen, talloze mogelijkheden om je personage en zijn relaties naar je hand te zetten... je merkt in alles dat dit spel oorspronkelijk is ontwikkeld als échte game voor PS2/PC/Xbox.

Door het topdown spelaanzicht is deze port redelijk goed te besturen met de onscreen knoppen, en de droge Engelse humor is ook anno 2012 goed te pruimen. Je moet wel bereid zijn dertig uur in een enkel spel te investeren, iets wat je op je iDevice waarschijnlijk niet gewend bent.

iOS

PULLBLOX

SCORE



€ 6,-

1 SPELER



Kleine puzzelspellen worden meestal gemaakt door kleine studio's. Pullblox laat zien wat er gebeurt als je een grote ervaren studio op zo'n project zet. Het is namelijk gemaakt door Nintendo's eigen Intelligent Systems. Juist, die van Fire Emblem en Paper Mario.

Pullblox is een stuk minder groots en meeslepend, maar het duwen en trekken aan muurtjes om het kindje op de top te kunnen bereiken, werkt wel erg logisch en prettig. Alsof het altijd al heeft bestaan.

Er zijn 250 lichtvoetig getinte maar al snel woestmoeilijke levels, daarnaast kun je eigen levels maken en uitwisselen via QR-codes. Heel fijn allemaal.

3DS

BATMAN ARKHAM CITY LOCKDOWN

SCORE



1 SPELER

Zoals je een beetje uit het woord Lockdown kunt afleiden, kun je niet vrij bewegen in dit vechtspel met Batman. Je wordt steeds één-tegen-één vastgezet tegenover boefjes en superschurken, en moet op de juiste momenten met tikken en vegen ontwijken en toeslaan.

Dat is leuker dan het klinkt, wat vooral komt doordat het spel er onwerkelijk lekker uitziet, de actie wordt afgewisseld met minigame-achtige uitdagingen, de moeilijkheidsgraad precies goed is en de impact van de klappen en trappen voelbaar in beeld wordt gebracht.

Niet zo raar allemaal als je weet dat NetherRealm Studios (die van Mortal Kombat) de game heeft gemaakt.

iOS

EPOCH

SCORE



1 SPELER

Epoch maakt gebruik van de Unreal engine, dus het ziet er belachelijk vet uit! Jammer dat je maar bar weinig zelf bestuurt. Het voelt een beetje aan als Infinity Blade maar dan nóg minder interactief.

De omgeving is dan ook meer een decor, waar je je robot doorheen bestuurt met wat swipe bewegingen.

Je herlaadt, laat 'm van cover naar cover rollen en vervolgens het vuur openen op verschillende vijanden.

Het ziet er super uit, maar wordt nooit echt lastig.

Het maakt van Epoch een leuk tijdverdrijf dat echter niet kan opboksen tegen games van het niveau Infinity Blade II.

iOS

FOOTBALL MANAGER 2012

SCORE



1 SPELER

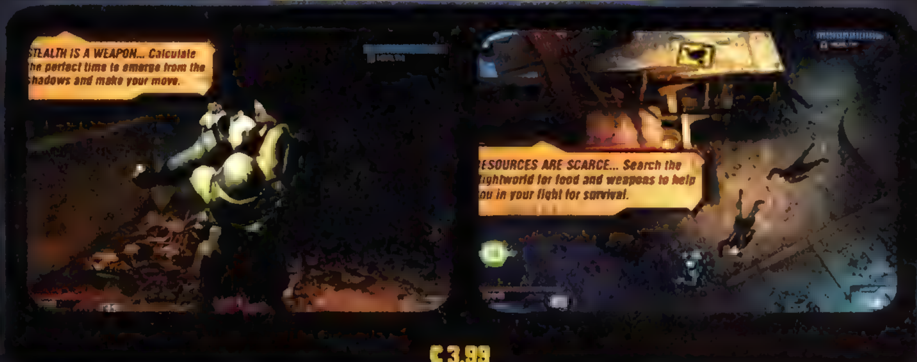
Voetbalfans, zeg maar dag tegen je vrije tijd, want met Football Manager 2012 zul je ieder moment van de dag wel even je iPhone tevoorschijn halen om spelers toe te spreken, selecties te bepalen, van tactiek te wisselen en even te kijken welke voetballers er met welk prijskaartje rondlopen. Inderdaad, je favoriete ploeg runnen, is een fulltime job.

Uiteraard heb je wat minder mogelijkheden dan de pc-versie. Zo kun je niet tot in de details trainingen bepalen of spelers toespreken, maar wanneer je eenmaal als manager bent begonnen, zul je zien dat het ongemerkt meer tijd in beslag gaat nemen dan je lief is

iOS

NIGHTWORLD

SCORE



1 SPELER

Nightworld is een stealthgame waarin je de hoofdrolspeler door verschillende gebieden loodst door simpel op het scherm te tikken. De topdown view houdt het geheel zeer overzichtelijk, al zijn de menuutjes wat aan de kleine kant voor 'dikvingerigen'.

Vermakelijk is het allemaal wel, waarbij het er vooral om gaat niet ontdekt te worden, want wanneer de tegenstanders je eenmaal gespot hebben, zullen ze niet rusten voor je het loodje hebt gelegd.

Het is dan ook zaak om stilletjes rond te sluipen en de tegenstanders van dichtbij geruisloos uit te schakelen, en dat gebeurt op toffe en sfeervolle wijze.

iOS



TOP TIEN

WAT ALS VROUWEN AL DIE GAMES HADDEN GEMAAKT...

De game-industrie is een mannen-industrie. Zelden zie je een vrouw in een studio aan een game werken. Maar wat als de situatie nu omgekeerd was? Als bijna alle developers vrouw waren? Wat zou dat voor 'onze' games hebben betekend?

Waarschuwing: onderstaande tekst is zwaar seksistisch en kan tot heftige feministische reacties leiden.

1 MODERN WARFARE

Omdat oorlog niks oplost, bestaat het eindgevecht in Modern Warfare 3 uit een [illegible] die je moet invullen totdat hij toegeeft dat vechten zinloos is. Online kent elke match na afloop een verplicht samenzijn waarin het gevecht onderling even nabesproken wordt, en iedereen vertelt dat al die kills niet zo warm bedoeld zijn en dat men nog steeds van elkaar houdt.



2 GRAN TURISMO

De stuurhulp kan niet uitgezet worden, want zonder stuurhulp kunnen de dames zelfs op een circuit de weg niet vinden. Verder bestaat de eindopdracht bij het hoogst haalbare rijbewijs uit een inparkeerproef. Je kunt de game alleen in co-op spelen, dat is namelijk gezelliger en je kunt lekker kletsen onderweg. De (boodschappen) wagens zijn er enkel in de kleuren roze, lichtgroen, crème, [illegible]blauw en [illegible].



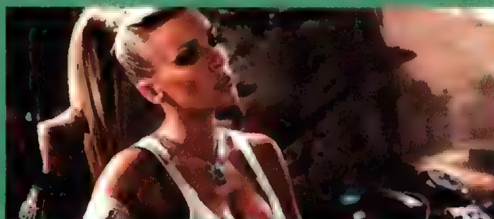
3 ACE COMBAT

Of het nu Ace Combat is of een andere flightsim, het gehele genre wordt afgeschaft. Geen vrouw die ooit op basis van navigatie op de bestemming aan komt. Bovendien speel je flightsims vanuit first-person perspectief zodat je de leukste piloot ook niet kan zien.



4 GEARS OF WAR

Marcus Phoenix en zijn vrienden worden meer metromannen met Jasons Bieber kapsel en een verzorgde huid, die in een kekke skinny jeans door de levels heen jagen. De waanzinnige wapens van GoW worden bovendien kleiner en handzamer omdat ze anders niet in de Gucci- of Versace-tassen van de vrouwelijke heldin passen.



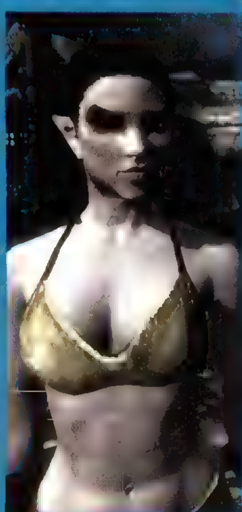
5 THE LEGEND OF ZELDA

Een game waar vrijwel niets aan gedaan hoeft te worden. Een androgyne held, een prachtig kleurenpalet en er wordt veel in gepraat. Alleen dat Zelda zich elke keer laat kidnappen en dan door Link gered moet worden, is enorm stereotype. In het vervolg is Link daarom de lul en zal Zelda hem redden.



6 THE ELDER SCROLLS

Het hele RPG-element wordt in dienst gesteld van het winkelen. Waarbij er strenge regels komen ten opzichte van het uitgeven van geld aangezien vrouwen geboren zijn met een gat in hun hand. Omdat vrouwen ook wel snappen dat uitpraten niet [illegible] van de [illegible] was, wordt vechten teruggebracht tot haren trekken, krabben, knijpen en bitch slappen, onderwijl foute [illegible] kreten slakend.



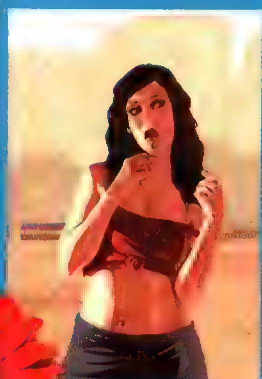
7 FIFA

FIFA wordt helemaal geschrapt. Zelfs het feit dat [illegible] mannen het goed vonden als spelers korte, strakke broekjes zouden dragen, Jason Bieber op de cover stond en de titel Viva 2012 werd, wist de dames van EA Sports niet te [illegible]. De enige sportgame die EA nog zal uitbrengen is Rhythmic Gymnastics 2012 featuring Olga [illegible], die speelbaar is met Wii en Move. Het wordt de eerste game waarbij je de Wiimote en de Move als [illegible] of bal kunt gebruiken.



8 GRAND THEFT AUTO

Er is van alles geprobeerd, want ook vrouwen hebben genoeg fantasieën om te beseffen dat deze serie als een dolle verkoopt. Maar de reeks is gewoonweg veel te seksistisch om te accorderen.



9 PORTAL

Gecancelled. Want als vrouwen in een stad met TomTom de weg al niet kunnen vinden, hoe moet dat dan in Portal? Sowieso werkt het feit dat je de 'deuren' zelf opent, niet. Dat horen mannen voor hen te doen.



10 DEAD OR ALIVE

Dikke tieten zijn ontsproten aan de mannelijke fantasie en de vrouw vervolgens opgedrongen. Alle dames in DoA hebben dus kleine cup A-tietjes die op geen enkele manier bewegen.

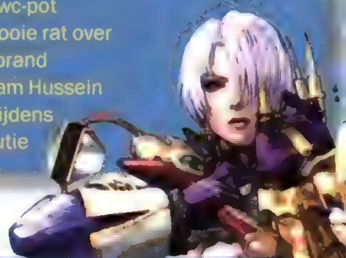


QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Hoe hangt Hellers Capuchon in Prototype 2?
- A) Als een dronken man over een wc-pot
- B) Als een dooie rat over een stoeprand
- C) Als Saddam Hussein z'n snor tijdens zijn executie



2

Wat voor triootje had Ward graag gewild?
- A) Met zijn vriendin en schoonmoeder
- B) Het Rosenberg trio op zijn trouwerij
- C) Met Lightning en haar zusje Serah



3

In welke game kun je iemand doodslaan met een bijbel?
- A) Hitman Absolution
- B) Soul Calibur V
- C) [illegible]



4

Welk kattenras loopt er bij JJ thuis rond?
- A) Hongaarse Langoor
- B) Belgische Domoor
- C) Britse Korthaar

5

Wie gebruikte ontwikkelaar GSC om z'n geld wit te wassen?
- A) Jan Meijroos
- B) Vladimir Poetin
- C) De Russische maffia

6

Waarom krijgt JJ wellicht een lintje van Angela Merkel?
- A) Omdat hij al jaren FIFA als Duitser speelt
- B) [illegible]
- C) [illegible] Angela en de andere Merkel heeft genoemd

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt je dat?
(zet je naam en adres erbij!)

Uit alle goede inzendingen trekken we de winnaars van de volgende prijzen

Hoofdprijs:
SOUL CALIBUR V: LIMITED EDITION

2e t/m 5e prijs:
SOUL CALIBUR V
(XBOX 360 ÓF PS3)







AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Link

Hé.

Hé, Zelda. Alles goed?

Ja... Zeg, Link, kan ik even met je praten? Er moet me iets van 't hart...

Een heart container? :D

Erg grappig. Nee, even serieus. Link... hou je van me?

Waarom vraag je dat, gekkie! Natuurlijk hou ik van je! Anders zou ik je toch niet keer op keer hebben gered van gemeneriken als Ganon, Vaati en Ghirahim enzo?

Weet je het zeker? Ik heb namelijk het gevoel dat je me voornamelijk redt uit verplichting. Omdat we door de kracht van de Triforce verbonden zijn aan elkaar.

... wat probeer je te zeggen?

Link... ik probeer je al jaren duidelijk te maken dat... dat... dat ik je leuk vind.

Ik vind jou ook lief, hoor! :)

VERDOMME DIT BEDOEL IK NOU *&$TGD@&

Wat?

LINK JIJ ZAK HOOI! WAAROM DOE JE ALTIJD ZO!

Zelda, WTF.

Ik wil je, Link. Ik heb dat al zo vaak geprobeerd duidelijk te maken. Ik heb je meerdere keren geprobeerd te zoenen en je bent er nooit op ingegaan. Nooit!

Oh...

"Oh"? "OH"!? Is dat het enige wat je te zeggen hebt?

Wat wil je dat ik zeg?

IETS! Iets inhoudelijks, verdomme. Je praat nooit tegen me als ik bij je ben; enkel via HeyListen (Hyrule's WhatsApp via de triPhone - red.) kan ik soms wat zinnigs uit je krijgen. En elke keer als ik je een kus wil geven, kijk je me aan alsof ik naar dode Zora ruik!

...

Link... je valt op mannen, hè? :(

WAT!?

De oorbel die je droeg in Ocarina of Time, je obsessie met je geliefde 'Master Sword', je verkleedpartijtjes in Majora's Mask... en denk maar niet dat ik je niet heb gezien in Super Smash Bros. Melee, waar je continu zo nichterig aan je haar zat, meneertje!

Zelda, dit kun je niet m...

OH MIJN GOD. 'Smash Brothers', nu snap ik 'm pas. LINK, JE BENT ERGER DAN IK DACHT!

Zelda, stop.

Ik had 't moeten weten. Je had Illia kunnen doen. Je kon Saria krijgen. Je had Princess Ruto een goede beurt kunnen geven. Je kon Marin naar je pijpen laten dansen. Zelfs Midna smachtte naar je, en die liet je ook gewoon gaan. Ik ben niet lesbisch, maar van haar ware gedaante kreeg zelfs ik het benauwd. En, last but not least: MIJ. Je had de prinses van Hyrule kunnen hebben, Link. De schoonste jonkvrouw van het land. De belichaming van de Triforce van Wijsheid.

Dat van die wijsheid begin ik nu te betwijfelen.

MAAR NEEEEE, meneer de pretty boy is van de mannenliefde.

Zelda, ik ben geen homo! Jij bent hier de travestiet hoor, 'Sheik'!

JA, EN NOU, WAT WAS JIJ OPEENS GEINTERESSEERD IN ME TOEN IK SHEIK WAS, ZEG

Je maakt een fucking grapje, hoop ik.

LINK, GEEF TOE DAT JE OP MANNEN VALT!

NEE! Jij bent in de war met Tingle!

(... ik dacht dat hij kickte op jonge kinderen.)

(Dat ook.)

(... woah.)

(Inderdaad.) Maar ik ben géén homo!

Maar... waarom moet je dan niks van me hebben? :(Ik ben verliefd op je, Link! Snap dat dan! Als ik je zie paardrijden zo tijdens de zonsonderga...
OH MIJN GOD!

Wat nou weer!?

JE BENT VAN DE DIERENLIEFDE, HE :(

....

IK WIST HET: Epona, je rode Skyloft... En ik zag wel hoe je in Twilight Princess smachtend naar die plaatjes van StarFox keek in de Golden Power Unlimited toen je een wolf was!

Ugh, ik wil niet meer.

GEEF HET TOE.

ZELDA, NEE, IK VAL NIET OP DIEREN

GEEF HET FUCKING TOE!

OKE FUCK OKE, IK GEEF HET FUCKING TOE!

... wat geef je toe?

Zelda...

Ja?

Ik, eh, ik ben...

Ja!?

... aseksueel.

HEB JE GEEN PENIS!?

Nee, Zelda. Dat betekent dat ik me gewoon niet seksueel aangetrokken voel. Tot niemand of niets niet.

Maar...

Avonturieren is mijn echte passie, mijn echte liefde. Seks kan me gestolen worden.

Maar... Link... ik heb liefde nodig!

Ik wil best vrienden met je zijn, Zelda, maar voor de liefde die jij zoekt, kun je beter op zoek gaan naar een Gerudo. Die lusten er wel pap van, hoorde ik.

Maar... wacht even. Zijn alle Gerudo's niet vrouwelijk?

Oh ja! Haha! Slechts één keer per eeuw wordt er een jongetje geboren in hun stam, dat is ook zo. Helemaal vergeten.

Dus Ganondorf is nu het enige mannetje?

Ja.

Maar heb jij die niet zojuist...

Master Sword. Recht in z'n voorhoofd.

LINK, VERRRRRRRRDOMMME!

Well, excuuuuuuuse me, princess!



PU 219 LIGT OP 17 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JONGENS, DE PS VITA IS BINNEN! WIE WIL ER... NEEEEE, NIET ALLEMAAL TEGELIJK!
- HET IS RRRIIIIIIIIIDGE RAAAAAAAZER!!! DAT LIJKT ONS EEN KOLFJE NAAR DE HAND VAN JJ.
- WOUTER, JE KUNT WEER SPORTEN ZONDER TE ZWETEN! UFC 3 LIGT VOOR JE KLAAR.
- KAN IEMAND HET LICHT AANDOEN? WE ZITTEN HIER COMPLEET IN THE DARKNESS.
- ONLINE KNALLEN MET NEP BATMANS EN JOKERS. JEROEN, IS HET ECHT... ZO NEP?
- ER IS STRONT AAN DE KNIKKER IN HET KONINKRIJK AMALUR. WARD, STEL JIJ EFFE ORDE OP ZAKEN?
- JEROEN, JE KAN EINDELIJK LOS MET CATHERINE... DE GAME DAN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



PRIJSVRAAG

In samenwerking met Activision mogen we zes exemplaren van Spider-Man: Edge of Time weggeven. Wil je in aanmerking komen voor één van deze games (zet er wel even bij voor welk systeem), geef dan antwoord op de volgende vraag: ***In welke, hierboven afgebeelde, Nederlandse stad beleeft Spider-Man 2099 zijn nieuwe avontuur?***

Stuur je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
Met als onderwerp Spidey

Of naar postbus 3389
2001 DJ Haarlem
Onder vermelding van: Spidey



LUL VAN DE MAAND (1) ED

DEZE MAAND MOEST IEDEREEN Z'N STUKJES EERDER INLEVEREN ZODAT ED OP VAKANTIE KON. TERWIJL IE BEST WIST DAT IE DAARMEE HARDWERKENDE, PLICHTBEWUSTE GAMEJOURNALISTEN MET EEN ONMENSELIJKE DRUK OPZADELDE. GAMES SPELEN EN ER EEN STUKJE OVER SCHRIJVEN, EN DAT OOK NOG VOOR DE DEADLINE, GA ER MAAR AAN STAAN.
ER IS DOOR DE REDACTIE NOG OVERWOGEN EEN RECHTSZAAK AAN TE SPANNEN TEGEN DE HOOFDREDACTEUR, MAAR DAT VOORNEMEN IS NIET DOORGEZET TOEN WE HOORDEN WIE DE RECHTER ZOU WORDEN.



WERKNEMER VAN DE MAAND

Maarten, omdat hij deze maand al zijn pre- en reviews op tijd inleverde! Alle 0.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



HET GOEDE VOORNEMEN VAN DE REDACTIE

IN 2012 EINDELIJK EENS EEN KEER ONZE TEKSTEN OP TIJ... ACH LAAT OOK MAAR...



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% Proberen de vingers heel te houden met Oud & Nieuw. Gamet zo onhandig. Hoewel, met de Kinect...

10% Zestien keer Dinamo Zagreb - Olympic Lyon in zowel PES als FIFA overspelen en niet één keer 1-7 als uitslag kunnen neerzetten.

6% Afvragen na de zoveelste Final Fantasy, wanneer Final Fantasy nu eens een echte Final Fantasy wordt.

8% Eind juni vakantie kunnen boeken, nu we weten dat Oranje alleen Europees kampioen wordt in FIFA of PES.

11% Eeh, Fortnite? Hebben ze iets verkeerd gegeten bij Epic?

9% Dubbel feest bij de 25e verjaardag van Zelda. JJ weet nu namelijk eindelijk dat 't een vrouwtje is.

13% Voor het eerst sinds tijden weer jaloers zijn op de Japanners omdat zij de PS Vita al hebben.

10% Even schrikken van het aanbod van maar liefst vijf 3DS-titels deze maand. Het is dat Jurjen al lichtelijk loenst...

13% Lachen om het feit dat Battlefield 3 op Google een meer gezochte term is dan Modern Warfare 3. Nee, daar heb je wat aan in de portemonnee.

2012 IN 10 LOZE VOORNEMENS

1. Peter Molyneux zegt dat hij zijn eigen games niet meer zal afzeiken.
2. Developers komen massaal met goede en exclusieve games die optimaal gebruik maken van de PS Vita.
3. JJ belooft dat ie de PS Vita niet standaard als PSV zal aanduiden.
4. Jan deelt mee niet meer elke maand een voorstel te doen voor een allesomvattende grote super RTS-special.
5. EA beweert nu echt de Call of Duty-franchise aan te gaan pakken.
6. Politici spreken de intentie uit dat ze zonder vooringenomenheid zullen reageren op gewelddadige games.
7. Uitgevers beloven dat in heel 2012 alle aangekondigde releasedata zullen kloppen.
8. Wouter verzekert ons dat ie nooit meer iets zal kwijtraken op trip.
9. Ward zegt toe eindelijk verstaanbaar Nederlands te gaan praten.
10. Activision CEO Kotick zweert dat hij zich als een normaal mens gaat gedragen.





LUL VAN DE MAAND (2) JAN

IN DE ZIN VAN DE LUL ZIJN. JAN WERD NAMELIJK GEVRAAGD OM DE NIEUWE MMO STAR WARS: THE OLD REPUBLIC TE REVIEWEN, TERWIJL WIJ NATUURLIJK AL WISTEN DAT IE DAARMEE ZIJN COMPLETE SOCIALE LEVEN ZOU GAAN OPGEVEN. WE WETEN IMMERS ALLEMAAL WAT ER GEBEURD IS MET STEVEN NADAT HIJ OOIT ALS EERSTE AAN WORLD OF WARCRAFT MOCHT SNUFFELEN...

CHICK VAN DE MAAND

Je kan zeggen wat je wilt, maar die gasten van de F-Side van Ajax hebben wel smaak. Tenminste, volgens ons zingen ze toch echt elke wedstrijd: 'Que Serah, Serah...'.



KWESTIE VAN DE MAAND



Kunnen ze straks in FIFA 13 niet gewoon het aantal ploegen beperken tot één? De rest doet er toch niet toe.

GRATIS NAAR GHOST RIDER 3D?

Met z'n tweeën gratis naar Ghost Rider 3D: Spirit of Vengeance, dik een week voordat de film in de reguliere bios draait? Kijken hoe Nicholas Cage als de vlammende motorrijder gaat schijnen in een knalfilm vol actie, vuur, kettingen en motorgeraas? Zulke dingen regelt Power Unlimited ook gewoon, en het enige dat je hoeft te doen is snel een mailtje sturen met daarin je volledige naam naar stagiairpu2@hub.nl ovv Ghost Rider 3D. Met een klein beetje mazzel zit je dan op 11 februari (hou PU.nl/GhostRider3D in de gaten) te chillen in Pathé Arena in Amsterdam.

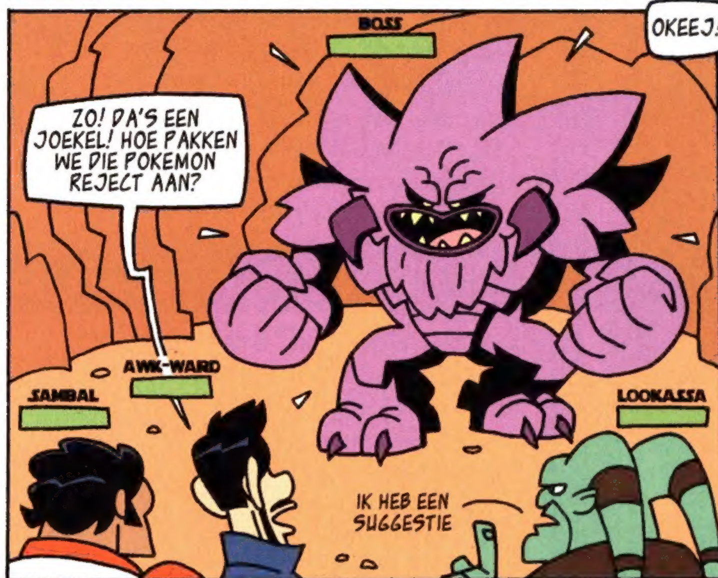
12:16
woensdag 30 november
WhatsApp
Hazuki: Heb ff een vergadering, pop. Die lange trip gaat wrs wel door.

WOUTERS CORNER OF SHAME

Onze Wouter had weer een mega-trip deze maand. Eerst een kleine week naar L.A. om Prototype 2 te bekijken, om daarna door te reizen naar het Canadese Vancouver voor een Naughty Dog game.
Hij zat zich op de redactie al dagen te verheugen op dit vette persreisje. Heel begrijpelijk... maar wat zagen wij in een whatsapp staan die hij per abuis naar een van onze stagiairs stuurde, in plaats van naar zijn vriendin? Een huilende Smiley! Wouters vriendinnetje moest namelijk geloven dat ie eigenlijk veeeeel liever bij haar was gebleven, maar ja, hij kon er echt niet onderuit, hè.
Ga snel in de hoek van de schaamte staan, Wouter!

DRAWN
NOT TOO LONG AGO
BY JORDI PETERS IN
A GALAXY QUITE CLOSE BY...

FRAMEDROP





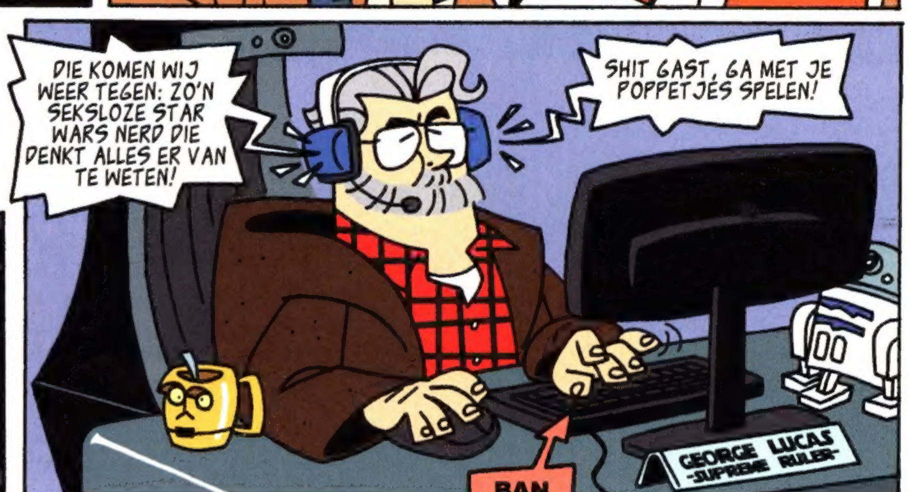












FACE YOUR DEEPEST FEARS AND LET THE TRUTH SURFACE

RESIDENT EVIL™
REVELATIONS

16
www.pegi.info





Onderzoek het verlaten en half-vergane cruiseschip de Queen Zenobia, waar het kwaad schuilt in elke schaduw. Dit schip herbergt de sleutel tot een wereldwijde samenzwering rond bio-terrorisme.

Onthul jij de meest duistere geheimen? Geniet van de ongelooflijk dynamische en intuïtieve besturing en vergroot je Resident Evil(TM) Revelations-ervaring door gebruik te maken van het nieuwe Nintendo 3DS Circle Pad Pro-accessoire!



CAPCOM®

REVELATIONS.NINTENDO.NL

NINTENDO 3DS

Nintendo®